





Nintendo®

CES
LAS VEGAS '94
REPORTAJE GIGANTE

GAME BOY
• T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTER

NBA JAM

TIPS
• T.M.N.T. III
• MEGA MAN X

NBA JAM
LO NUEVO DE ACCLAIM

Chile $ 990



¡FELICITACIONES!

A LOS QUE YA ENCONTRARON LA CLAVE.

Si tienes un auténtico Nintendo Chile, entonces ya encontraste la clave que te abre un mundo de entretención. Si aún no lo has encontrado, te damos una pequeña pista:

(Distribuidores oficiales Nintendo Chile).



Solo ahí encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios que asegurán tu entretención. Exige tu sello de garantía Nintendo Chile.

¡Exige tu sello!

DISTRIBUIDORES OFICIALES:

ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago/Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLOS Santiago • HITES Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • IMP. JUISMA Santiago • ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • CENTRO OFERTAS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaíso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaíso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaíso • SELECTRONIC Valparaíso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaíso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaíso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaíso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.

EDITORIAL



Los videojugadores poco a poco hemos ido madurando en todos los sentidos. Aún recordamos cuando iniciamos la revista; nuestros análisis eran principalmente de juegos que ya estaban en el mercado. Las preguntas que nos hacían eran relativamente sencillas, los secretos que nos mandaban eran copiados de revistas norteamericanas y no había gran interés por conocer qué de nuevo venía. Ahora los videojugadores usan un lenguaje mucho más profesional, las preguntas que nos hacen son mucho más difíciles y no sólo de videojuegos clásicos sino también de una gran variedad de juegos nuevos. Los secretos de nuestros lectores son ahora también mucho más importantes, tanto que han sorprendido a varios licenciatarios de Nintendo.

Así mientras los videojugadores norteamericanos tenían mucho tiempo con distintas opciones en cuanto a revistas de videojuegos, en el país estábamos muy atrasados en información. Por eso cuando surgió Club Nintendo, a los videojugadores les interesaba más el pasado que el futuro.

Pero esto ha cambiado. Nuestros lectores están tan al día con la información como cualquier norteamericano y los juegos aparecen casi en la misma fecha. Todo es señal de que hemos crecido como jugadores y las compañías importante lo saben.

Muy pronto comenzaremos a ver más y más juegos adaptados al español para gente como nosotros.

Mientras esto sucede, sigan disfrutando de su revista favorita.

El Editor



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 3/4 Nº 20
MAYO 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar
Juan Eduardo Trujillo

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Benett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila, y Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Andrés Rellán. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro, Sánchez y Cía. S.A., Moreno 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A. en abril 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 15.



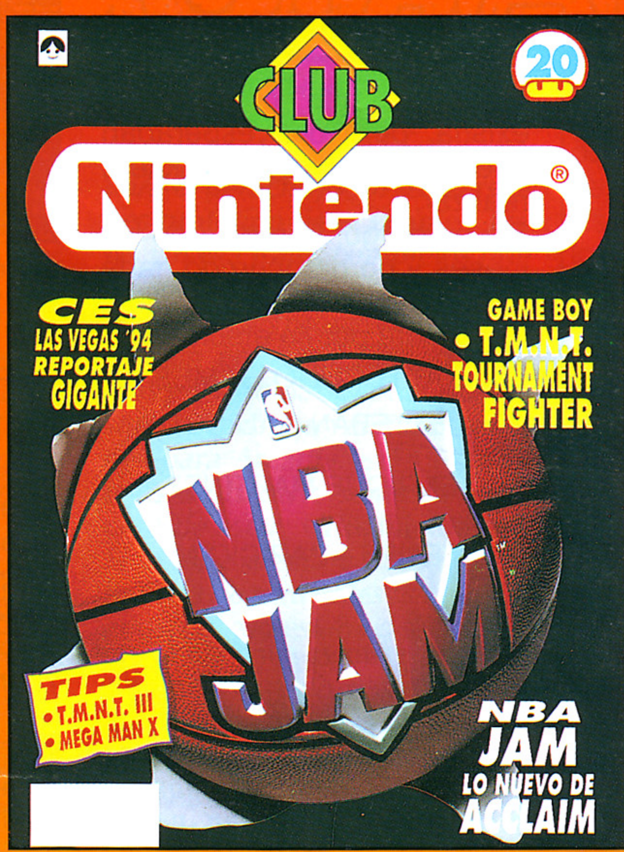






NBA JAM

NUESTRA PORTADA



El año pasado fue de gran importancia para Midway y Acclaim pues tuvó 2 rotundos éxitos: Mortal Kombat y NBA Jam, el primero ya hizo su arribo al SNES desde el año pasado y ahora, en este mes, llega NBA Jam gracias a Acclaim.

Este juego es muy peculiar, ya que puedes disputar partidos entre los 27 equipos de la NBA y cada equipo se compondrá de 2 por los mejores jugadores, claro cada uno tiene diferentes características acentuadas o débiles como velocidad, puntería y defensa.

Este juego tiene mucha cualidades que hacen que se salga de lo típico, por ejemplo tú puedes realizar jugadas de fantasía al "clavar" el balón en la canasta rival dando impresionantes saltos y giros para "retacar" el balón y en algunas ocasiones podrás quemar la canasta o romper el tablero rival, también podrás quitarle el balón a tu rival "convenciéndolo" con un pequeño foul ya que esa es una de las mejores cosas de NBA Jam: no hay reglas; bueno, no muchas. Uno de los detalles más importantes de este título es que para no perder la escencia del arcadia, en el SNES este título podrá ser jugado hasta por 4 personas al mismo tiempo vía el Multitap de Hudson, o el nuevo adaptador que esta por sacar Spectrum Holobyte; y si pensabas que había juegos que eran divertidos, con estos adaptadores lo serán mucho más.

NBA Jam es un buen juego con las cualidades suficientes para estar en nuetra portada de este mes, ya que no importa que no seas aficionado al basketbol, este es un videojuego... y muy bueno.



NBA Jam, uno de los mejores juegos de arcadia ahora en tu SNES.



Y si no puedes por las buenas, olvídate de cortesías y quítales el balón como puedas.



¡Vaya salto! Muchas jugadas como ésta podrás hacer en este espectacular juego.



Aqui los tienes: los 27 equipos oficiales de la NBA, ahora escoge a tu favorito.



Con la opción para 4 jugadores simultáneos la diversión se multiplica.

Dr. MARIO™



Quiero felicitarlos por su nuevo estilo de diagramación y nuevas secciones.

JOSE A. GUARNIERI



Gracias, muchos nos han felicitado por nuestro nuevo estilo, el cual comenzó en el número 18 de la revista.

◆

Somos un grupo de videojugadores que les ecriben para que nos despejen las dudas. Nosotros y todos los demás lectores hemos estado esperando con mucha ansiedad otro especial de "S.O.S." ya que desde el pasado número han salido muchos juegos y muchos juegos tienen claves que a nosotros nos hacen falta. Además nos parece genial que hayan creado el "Tema del Mes", ya que así nosotros, los lectores, podemos compartir nuestras opiniones en torno a un sólo asunto. Pasando a otro punto, en varios números atrás dijeron que "Club Nintendo" como tal no existía, pero que esperaban que algún día esto se pudiera realizar.
Sin embargo, han pasado los meses y no ha ocurrido nada ¿podrían decirnos si algún día esto podrá por fin efectuarse?

CLUB TECHNO GAMES

ESTEBAN GALLEGOS

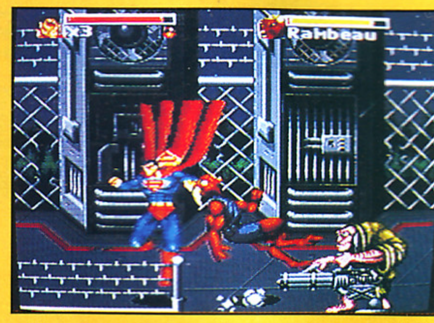
ENRIQUE MARTINEZ S.

FELIPE APARICIO M.

Muchas gracias por todo lo que nos escriben en su carta. Nos estimula a seguir adelante; respecto a las preguntas que reproducimos aquí, déjanos decirte que ya nos han pedido mucho otro especial de S.O.S. y las buenas noticias son que, aunque saldrá en los próximos meses, ya casi lo tenemos listo. Este especial será sólo de passwords.
Con respecto a lo del club, tenemos que decirles a todos nuestros amigos que no se desesperen y que se armen un poco de paciencia, ya que tal vez, en algún tiempo más, les tengamos gratas sorpresas, ya que hemos iniciado todas las conversaciones posibles para ver si, en el futuro, nuestro deseo de formar un verdadero club se haga realidad.
Por el momento, todo lo que podemos hacer es pedirles a ustedes que nos sigan apoyando enviándonos sus cartas con preguntas, dudas, sugerencias, etc.

◆

Quisiera que le preguntaran a los licenciatarios si alguno tiene en sus planes hacer un juego sobre la muerte de Supermán o



el Reino de los Supermanes (Ya han oído sobre eso ¿no?). Y que lo hagan para el sistema NES principalmente.

MANUEL BERRIO S.

Una noticia buena y una mala. La buena es que Sí va a salir este juego. Lo producirá Sunsoft. La mala es que será para el sistema SNES. En este número encontrarás más información.

◆

Bueno, su revista es muy buena pero como que le falta un poquitín de información de algunos videojuegos de algunas marcas (fuera de eso es super). Hablando de otras cosas quiero que animen más a las chicas a jugar videojuegos puesto que casi no se sabe de la participación de las mujeres.
Les deseamos lo mejor y los estima una gran videojugadora y su hermana.

MAITE Y SOFIA ROSAS

Lo que pasa es que hay juegos que no llegan a nuestro país o llegan en muy reducida cantidad y preferimos darle más importancia a los juegos más populares. Nos hemos dado cuenta que poco a poco ha ido creciendo la cantidad de videojugadoras. Qué bueno que no nos dejan jugar solitos.

◆

Es la segunda vez que escribo y aprovecho de saludar a todos los pilotos ya que siempre saben responder a las cartas correctamente. Bueno lo que yo quiero, es tener más infor-

mación de Mortal Kombat ya que este juego tiene buena fama, además me gustaría saber cómo van los planes de la película y los comics.

PASCUAL ARGÜELO C.

Primero que nada nuestros pilotos quedarón muy contentos con tu saludo. Contestándote lo de Mortal Kombat, tenemos que decirte que los comics ya están a la venta desde hace mucho tiempo en Estados Unidos y que la palícula, aunque a paso lento, está comenzando a tomar forma.

◆

Escribo para reclamar que le dan muy poco espacio al Game Boy, además de que las fotos que colocan en los cursos nintensivos son de baja calidad. Espero que en el futuro puedan solucionar ésto.

DAVID OROSCO M.

Como podrás ver, en este número le dimos 5 páginas completas al Game Boy y mejoramos considerablente la calidad de las fotos, para que veas que siempre estamos atentos a complacer a nuestros lectores.

◆

Tengo entendido que el Project Reality es un sistema de 64 bit; ¿podrán hacer juegos en Realidad Virtual? Ya que es un campo fascinante ahora. Imagínense estar dentro de una nave intergaláctica y sentir en verdad la tercera dimensión. Esto sería la revolución de los videojuegos pues más que jugarlo sería estar dentro de él.

DOMINGO ALVARADO

Desafortunadamente el concepto "Virtual", que por cierto se escribe exactamente en inglés y en español, se le ha usado mucho. Virtual significa que tiene existencia aparente y no real. La verdadera Realidad Virtual (o Virtual Reality) te hace sentir que realmente estás ahí gracias a un casco que incluye 2 pantallas (una para el ojo izquierdo y otra para el derecho) y en sus versiones prototipo tiene guantes, botas y hasta trajes completos que hacen mover el programa de acuerdo a tus propios movimientos, sin embargo estos programas y el sistema en la actualidad son tan caros que aún las versiones para Arcadia están todavía lejos de hacerte sentir la emoción de estar virtualmente ahí. Si algún sistema casero llega a hacerlo no será antes de uno o 2 años. De eso estamos seguros.

◆

¿Qué tal amigos? Espero que se encuentren magníficamente.
Hemos atravesado mucho tiempo juntos. Nos han ayudado a nosotros sus lectores a pasar por peligros y superarlos.
Hemos logrado rescatar princesas, animales y hemos evitado que el mundo sea dominado por videovillanos o invasiones alienígenas.
Nos han enseñado a ser verdaderos jugadores. Por esto y más ¡Gracias! Sigan así.

SAMUEL FIGUEROA G.

Se te olvidó lo más importante: que juntos hemos logrado hacer una gran familia de videojugadores.

◆

¿Cuántas fotos gastan en hacer una revista?

DANIEL E. ESPINOZA

Realmente, siempre ocupamos muchísimas fotos. En un número anterior fueron 1224 y en este algo así como 870 fotos.
Por cierto hemos solucionado el problema de baja calidad fotográfica en nuestros reportes del CES porque vaya que si son exigentes los videojugadores.

◆

Me gustaría que dieran algo de información sobre Tecmo debido a que soy fan a los juegos de deportes de este licenciatario. Estoy seguro que muchos de los fans de Ninja Gaiden esperan la parte IV de este juego.

WILLIAM VERNON J.

Nosotros esperábamos esta secuela... y nada. Lee el reporte en este número

◆

¿Es cierto que va a salir NBA Jam para Game Boy? Se despide de un fan de su revista.

MIGUEL A. ROLDAN

Saldrá para el SNES y no hay planes para Game Boy.



◆

¿Cúal es la diferencia entre el Super Nintendo Super Set y el Super Nintendo Control Set?

CLEMENTE RISIGLIONE

El SNES Control Set incluye el Control Deck, 1 control pad, adaptador de corriente alterna y RF switch; el Super Set incluye además un segundo Control Pad, un cable de audio y video (muy importante para TV con salida stereo o para videograbar) y el videojuego Super Mario World.
Obviamente el Control Set es más económico.

◆

EL TEMA DEL MES

LOS FATALITIES DE M. K.

La violencia genera violencia. Yo estoy en contra de Mortal Kombat ya que tengo un hermano de sólo 2 años de edad que se hizo agresivo por este videojuego (Arcadia), ya que él observa cuando Goro toma al enemigo y lo golpea. Mi hermano trata de imitar y nos golpea a mi hermano y a mí.

ANDRES CERECEDA

◆

Yo lo veo mal porque mucha gente esperaba a los fatalities originales; al comprar el juego no les gustó tanto como en la Arcadia aunque algunos piensen lo contrario, todo depende del criterio; si lo ves de forma mala pues no te va a gustar, además eso no puede pasar en la vida real. Si lo ves con inteligencia no te va a espantar.

NICOLAS VINACUR

◆

Creo que al quitarle la sangre al juego disminuye un poco el juego en sí, pero lo que pienso es que lo que tiene chiste son los fatalities, ya que este juego impactó principalmente por eso y no tanto por la sangre (aunque también cuenta).

IGOR VERGARA

◆

No veo necesario que el juego tenga los fatalities originales pues si el juego es bueno no tiene por qué tener tantísimo exceso de violencia.

VICTOR PUEBLA

◆

Los fatalities de Mortal Kombat pudieron pasar sin problemas a la versión de SNES ya que si el temor es que los niños aprendan, déjenme decirles que son 2 conceptos muy distintos el aprender que el efectuar. Un niño debe aprender a no efectuar cosas en contra del prójimo con sólo pensar lo que sucedería si el prójimo hace lo mismo.

IGNACIO JAQUET

◆

Pienso que sin los fatalities no es una buena translación y que del nombre de Mortal Kombat no le queda nada de nada. No estoy de acuerdo con la posición de Nintendo aunque sé que la violencia en diferentes medios ha aumentado bastante en los últimos años, pero esto le ha quitado el sabor y la diferencia entre Mortal Kombat y otros juegos de pelea. Debe ser cuestión del consumidor puesto que es lo que él quiere. En niños menores los papás tienen la decisión y si es afirmativa ellos tienen la obligación de decirle a sus hijos: "esto es sólo un juego" y que nunca será igual a los personajes del cartucho.

MARIO ZUVIC

◆

Si vemos el punto de vista de los padres veremos que lo impiden por la violencia y la crueldad, pero por un videojuego no cambia el mundo; se tendría que cambiar el cine, T.V. y caricaturas.
El punto de vista de los videojugadores es que a la mayoría nos gusta jugar como en el Arcadia porque ¿qué chiste hay en Mortal Kombat si no tienen esos efectos?. Es como cualquier cartucho simple de pelea.

ANDRES SEPULVEDA

◆

Francamente yo no entiendo porque la gente que se encargó de realizar el videojuego de Mortal Kombat tomó la mala decisión de no ponerle la sangre ni los fatalities originales de Arcadia. Si fue porque algunas personas piensan que no deben traer tanta violencia los videojuegos, ya que según ellas a los niños los perjudica tanto mental como físicamente, yo pienso que hicieron muy mal, ya que el deber de todo padre de familia es fijarse el tipo de videojuegos que compran sus pequeños hijos y no es justo que a nosotros los que tenemos más de 15 años, que no nos perjudica absolutamente en nada pues tenemos la capacidad de no dejarnos llevar y no imitar a un simple videojuego, no podamos disfrutar el juego como en Arcadia.

CRISTIAN MALDONADO

◆

Si no hay sangre ni fatalities ¿este juego es Mortal Kombat? Más bien parece una mala adaptación para niños. Siquiera deberían prevenir en la caja "No apto para mayores de 5 años".

ARTURO GAETE

◆

En mi opinión no debe haber fatalities en Mortal Kombat porque no está bien para los niños chiquitos que vean exceso de violencia.

MARCO LOPEZ DE M.

◆

Yo pienso que Mortal Kombat II sí se pasa de violento. Yo al de SNES le hubiera puesto una clave para sangre y fatalities originales.

CARLOS REQUE

◆

Yo soy una videojugadora a quien le encantan los juegos de pelea. Sé que muchos de ustedes y de los lectores piensan que a nosotras las niñas no nos gustan, pero a mí sí; cuando vi Mortal Kombat me desilusioné porque no era como en Arcadia y así le quita el sabor al juego.

CAROLINA SCHILLING

◆

La verdad es que un juego para ser entretenido no necesariamente tiene que ser violento al grado de ver lagunas de sangre; existen cientos de juegos que no tienen ni una gota de violencia y no por eso son aburridos.

MAURICIO FERNANDEZ

◆

En U.S.A. publicaron una lista de juegos no recomendables para menores de 8 años; esos juegos no se los venden ni alquilan a menos que vayan sus padres con ellos, por eso yo pienso que hubieran hecho eso y así sacaban Mortal Kombat con decapitamientos, sangre y esas cosas, las cuales son divertidas y no precisamente violentas; pero aún así es un super juego para nuestro SNES.

FELIPE PLUBINS

◆

Me parece sorprendente -aunque tal vez no tanto- que se haya desatado una verdadera paranoia respecto a esta decisión de Nintendo.
Es triste que una gran parte de la población infantil y adolescente videojugadora estén sedientos por más sangre y violencia siendo esto quizás una consecuencia del fuerte bombardeo que por todos los medios se hace con estos temas. Creo que con esta acción Nintendo ha marcado el primer alto -aún a pesar de que disminuyan sus ventas- en favor de unos infantes que ya están dando muestras de esa sobresaturación- aumentos alarmantes de suicidios y homicidios infantiles. Aplaudo fuertemente esta drástica resolución de Nintendo.

ROBERTO LAGOS

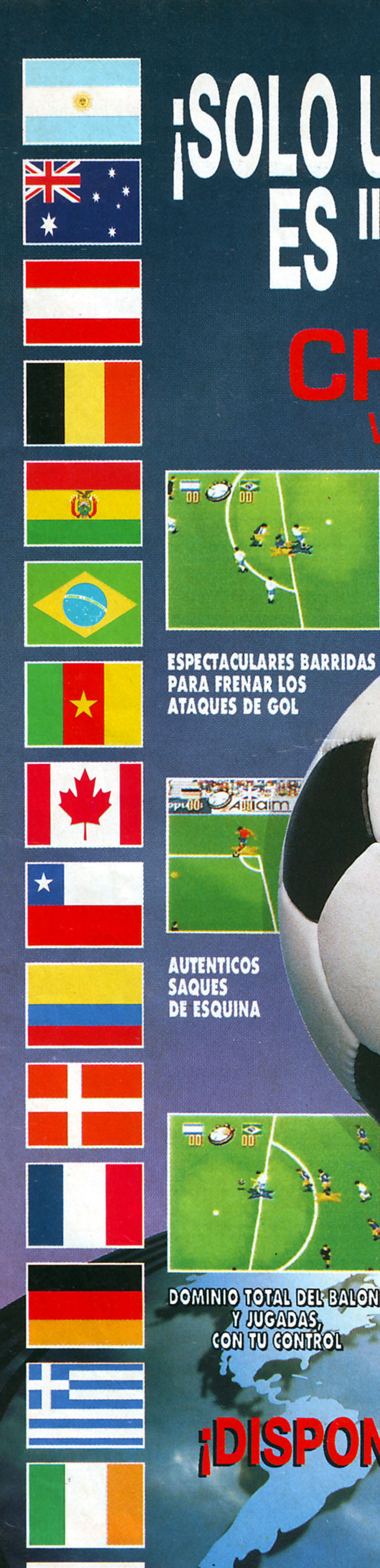
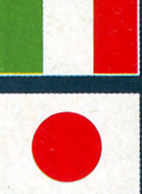
◆

El resultado de la pregunta ¿Cómo ves que MK no tenga la sangre ni los fatalities originales de Arcadia? fue:
BIEN: 20.2% MAL: 71.3%
NO IMPORTA 8.5%



¡SOLO UN JUEGO DE FUTBOL ES "CLASE MUNDIAL"!

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER

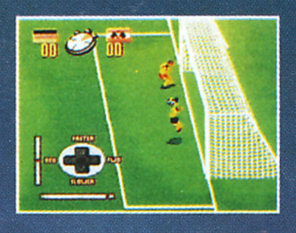









ESPECTACULARES BARRIDAS PARA FRENAR LOS ATAQUES DE GOL



REPETICION INSTANTANEA CON ESPECTACULARES VISTAS GRABADAS





AUTENTICOS SAQUES DE ESQUINA



SAQUES, CABEZASOS, Y ATRAPADAS





DOMINIO TOTAL DEL BALON Y JUGADAS, CON TU CONTROL



32 EQUIPOS INTERNACIONALES COMPITIENDO EN UN DURO DESAFIO













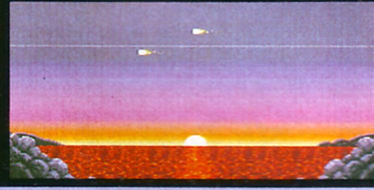
INFORMACION SUPERNESESARIA

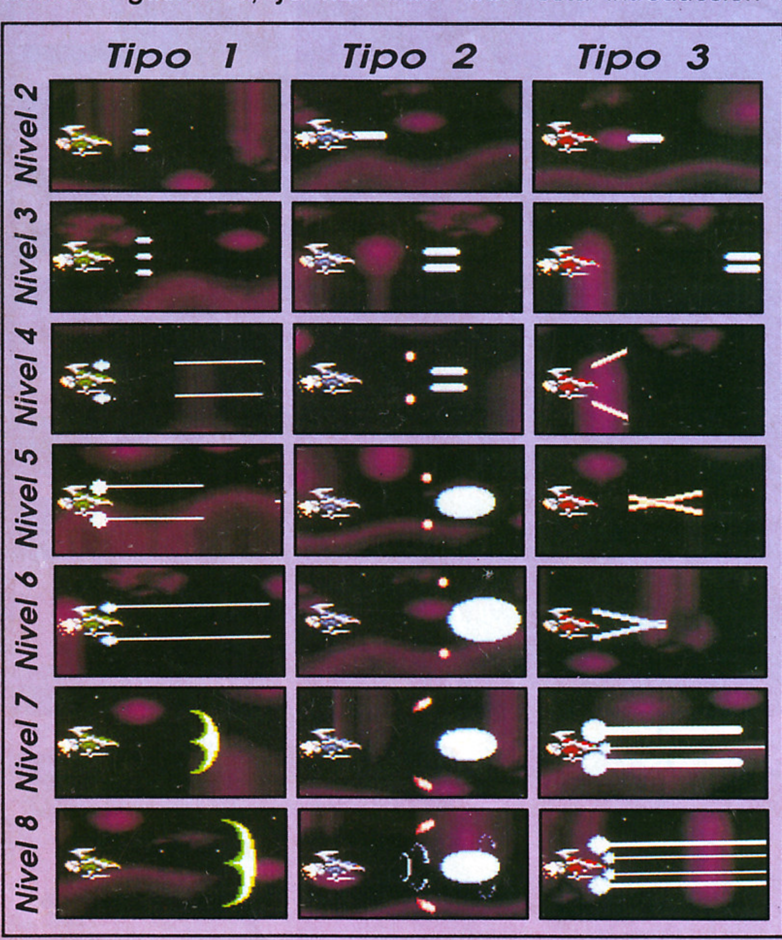
SUPER NOVA

Desde que el hombre descubrió la habilidad para usar armas, ha peleado por su sobrevivencia. Ha pasado mucho tiempo desde la guerra con "Belser" y los nombres de esos heroicos guerreros, ya han sido olvidados; pero en este día la historia está a punto de repetirse, es una saga de guerra y la perpetua pelea del hombre por su sobreviviencia. Con esta introducción comienza esta secuela de uno de los primeros juegos que salieron para SNES: Darius Twin. A diferencia del anterior, este Super Nova es para un solo jugador, pero ahora cuentas con tres tipos de naves a escoger.





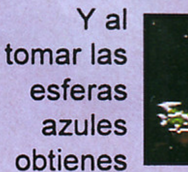






Estos niveles los obtienes al tomar estas esferas rojas.







Y al tomar las esferas azules obtienes un campo de fuerza que se va fortaleciendo, entre más esferas azules tomes.

también hay esferas verdes que te dan puntos o hasta una vida.

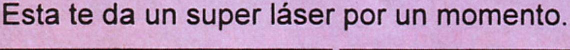




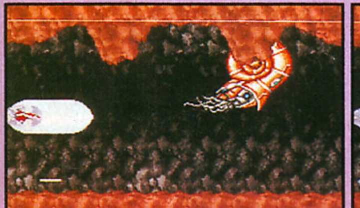
Hay otro tipo de armas que obtienes de esferas grandes.



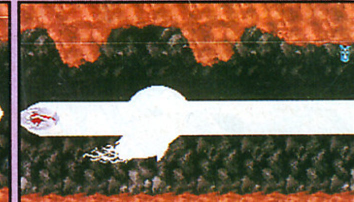


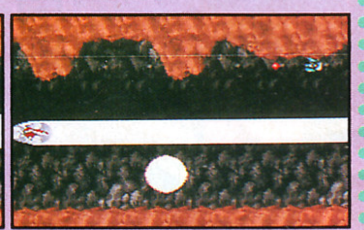


Esta te da un super láser por un momento.











Esta arma destruye gran parte de los enemigos en pantalla.



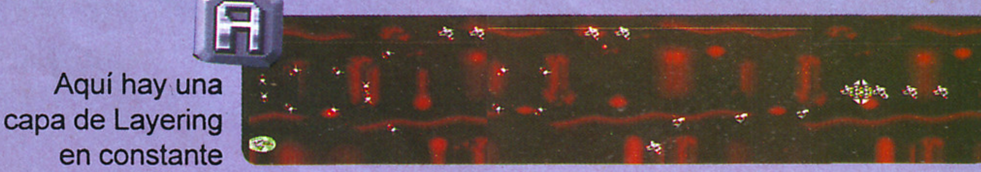
Recuerda que si utilizas tu disparo y bombas (o Láser) al mismo tiempo, tu nivel se divide.

El juego cuenta con 15 escenas pero no es necesario recorrer todas para terminarlo, ya que puedes escoger diferentes rutas.

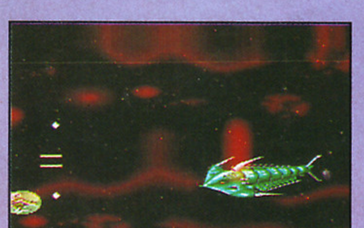


Puedes terminarlo por la zona O, N ó L cada una con diferente final.

Comencemos con la **Zona A**



Aquí hay una capa de Layering en constante movimiento que se sobrepone a los gráficos para dar un buen efecto.



A medio camino te encuentras con este enemigo; lo mejor es dispararle con bombas mientras tú estás en la parte superior de la pantalla.

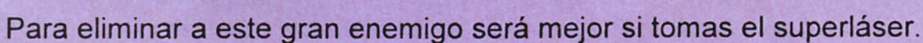
BIO HAZARD

1.- Comienza por destruirle el brazo que dispara en tres direcciones. 2.- Después hay que destruir la burbuja con que se protege. 3.- Por último ataca el punto azul que tiene en el pecho; mientrás él te dispara y lanza misiles.



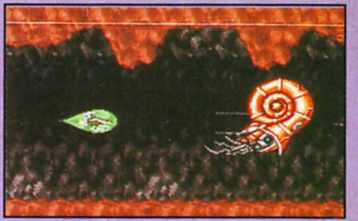


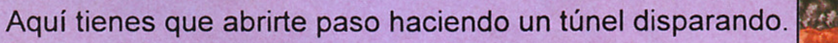




Para eliminar a este gran enemigo será mejor si tomas el superláser.







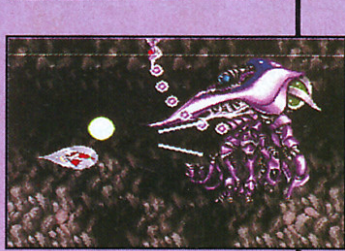
Aquí tienes que abrirte paso haciendo un túnel disparando.

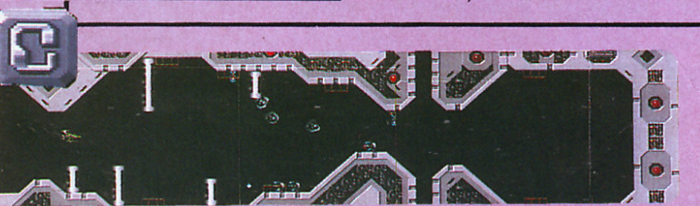
MUDY CRYSTAL

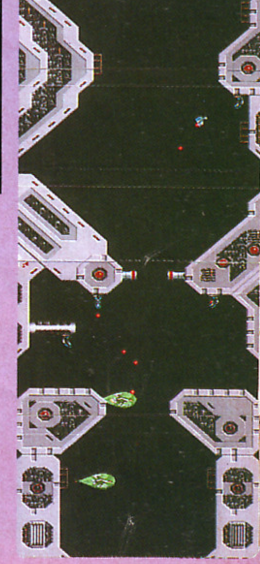


En cualquier momento te lanza su brazo a gran velocidad;

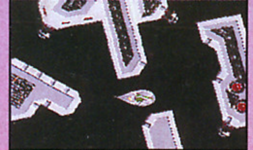
...después de destruirle la protección de la cabina te lanza grandes disparos que si titubeas, fácilmente te tocarán.







Aquí el scroll se detiene para que el fondo gire y alternar el scroll vertical y horizontal.



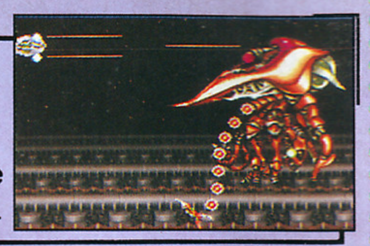


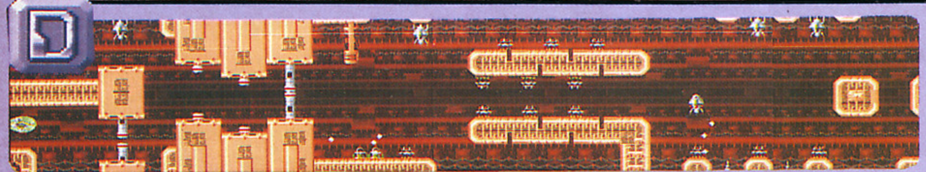
MUDY CRYSTAL



El te lanza unas esferas verdes que al destruirlas se dividen en tres disparos.

El objetivo es destruir la cabina pero no dejar de atacar su brazo para que no te alcance.





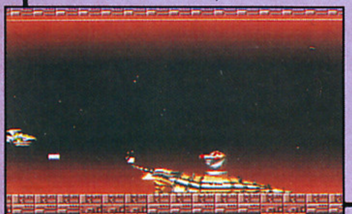
Aquí hay que cuidarse de las compuertas que abren y cierran.

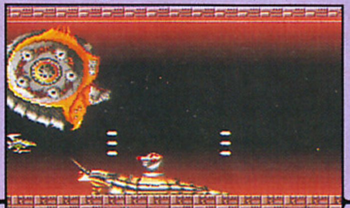


Este enemigo soporta gran número de disparos, por lo tanto es mejor atacarlo con bombas y disparos.

SPIRAL SNAIL

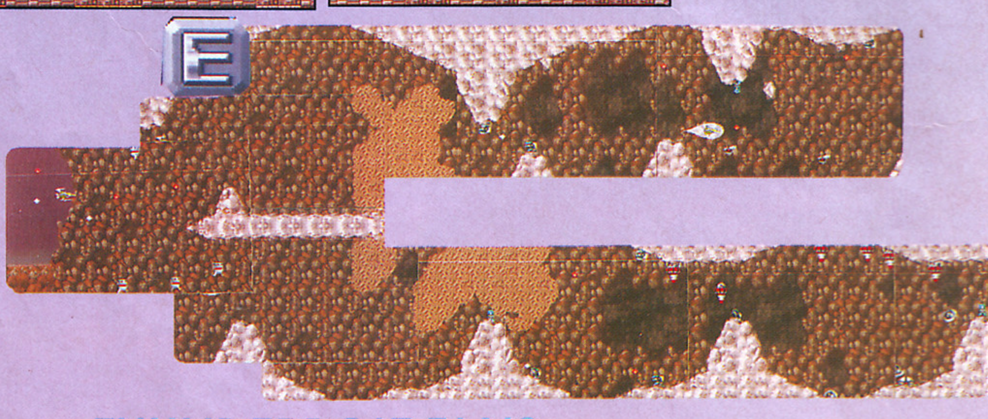
1.- Hay que ubicarse en la parte inferior de la pantalla porque te lanza su caparazón, 2.- en lo que regresa su caparazón te dispara un pequeño láser que te persigue y...







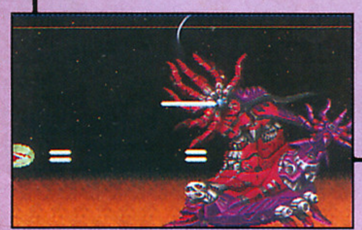
3.- después el caparazón también ayuda a tu destrucción.



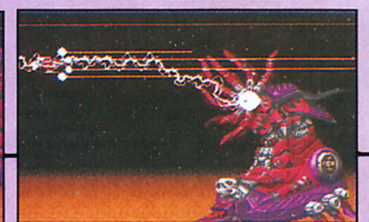
Aquí en dos ocasiones el camino se divide para unirse nuevamente más adelante.

THUNDERBOLT FANS

1.- Mantente del centro hacia abajo para que no te sorprenda el láser que dispara. 2.- Cuando se divida en dos partes mantente arriba para evadir el rayo y 3.-después de eliminar la parte que se separa, lo peor es quedarte frente a él porque te fulmina con un rayo.









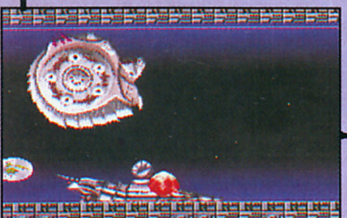
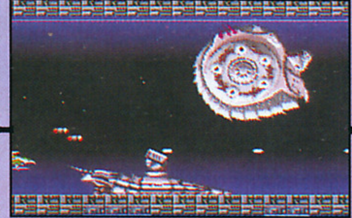
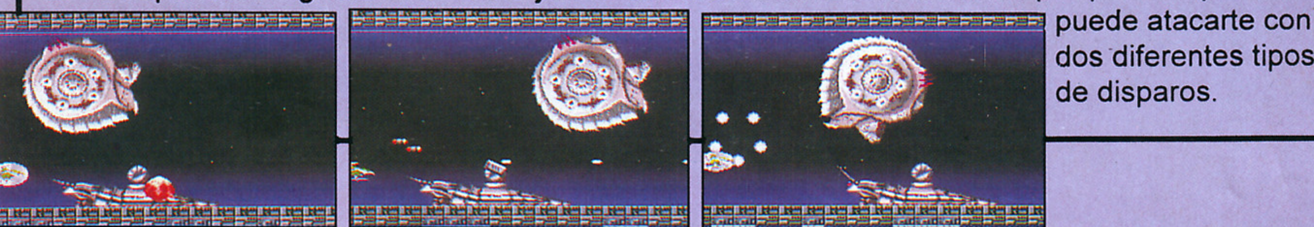
La mayor parte del camino está llena de enemigos; en la parte superior e inferior tus bombas serán muy útiles.

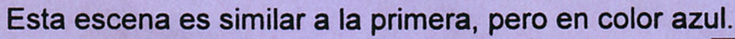


Cuando este enemigo se detiene comienza a atacar con una ráfaga de disparos.

SPIRAL SNAIL

1.- El caparazón se lanza hacia el frente velozmente.
2.- El caparazón regresa mientras el jefe te ataca con misiles. 3.- Cuidado porque el caparazón puede atacarte con dos diferentes tipos de disparos.



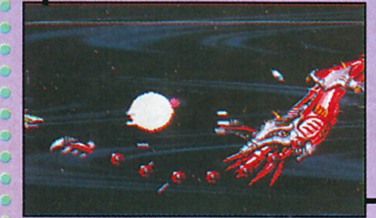
Esta escena es similar a la primera, pero en color azul.




Nuevamente te enfrentas a este enemigo.

DEVIL FISH

1.- Evita acercarte para que su brazo no te alcance. 2.- El te lanza una especie de granadas y si les disparas explotan varias veces. 3.- Por último te dispara pequeños lásers.





Esta escena comienza con una zona de asteroides.

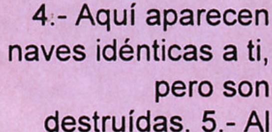


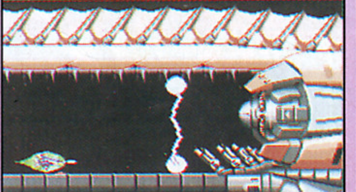
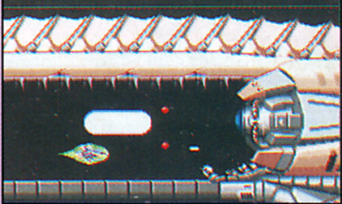
PEACE DESTROYER

1.- Te lanza misiles y granadas que si las eliminas se dividen en 3 disparos. 2.- También se lanza hacia el frente.
3.- Después de destruirle la boca tienes que entrar en su cuerpo.







4.- Aquí aparecen naves idénticas a ti, pero son destruídas. 5.- Al final te ataca con esferas que forman un rayo. 6.- Y por último se defiende con un gran láser.



Aquí se muestran unas gráficas estupendas con detalles tan buenos como el contacto de las naves con el agua.

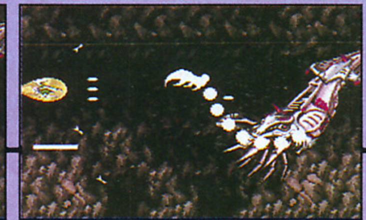


DEVIL FISH

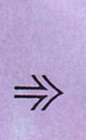
1.- Una compuerta se abre para lanzar granadas. 2.- Además de disparos te ataca con láser. 3.- Mientras no destruyas el láser y la compuerta no puedes destruir el brazo definitivamente.

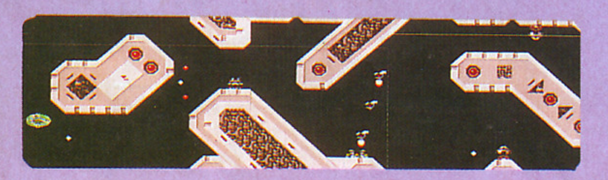


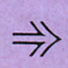


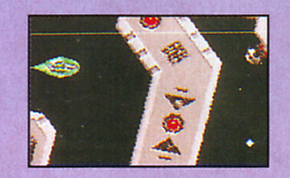


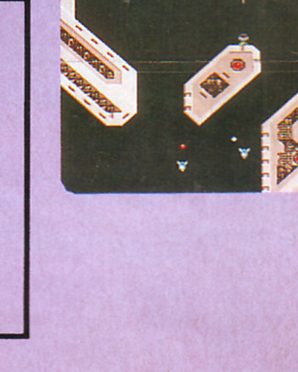
Aquí nuevamente utilizas el efecto de rotación para hacer cambios de scroll horizontal a vertical.

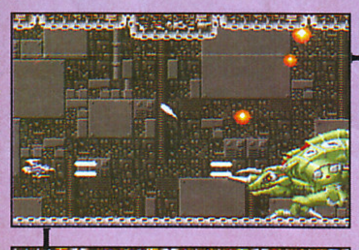








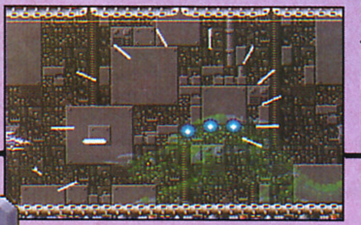




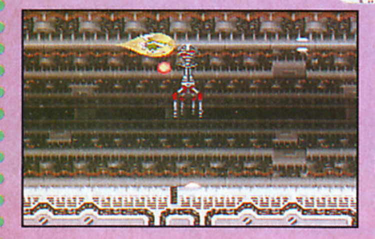
STEALTHER

1.- Comienza lanzando un rayo en diagonal y unas esferas que se dividen en 4 disparos.

2.- Aquí lo peligroso es que algunos bloques del techo bajan limitando tu campo de acción.



3.- Más adelante el jefe toma tonalidades transparentes y no le puedes hacer daño.



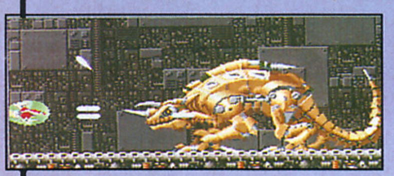
Aquí además de estarte cuidando de enemigos y disparos también debes esquivar los bloques que se cierran.

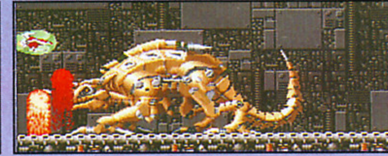
Este enemigo salta muy alto; podría quitarte todo el escudo o hasta eliminarte si te toca.



STEALTHER

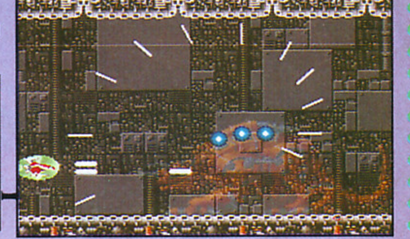
1.- Comienza atacándote con un rayo en diagonal, luego 2.- lanza una especie de granadas 3.- que al tocar el piso producen explosiones altas.



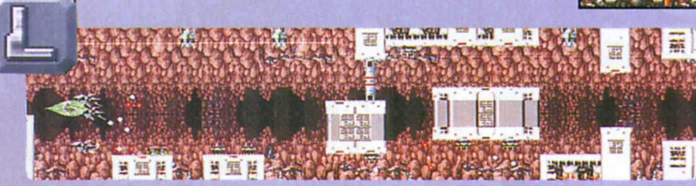


También lanza misiles y te ataca con su lengua para encerrarte en una burbuja.

Más adelante se hace transparente y ataca con una ola de láser.

L



Esta escena es una especie de cueva pero con bloques metálicos.

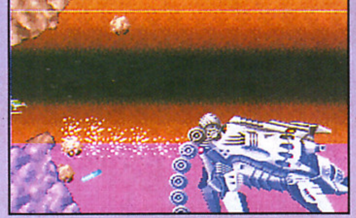
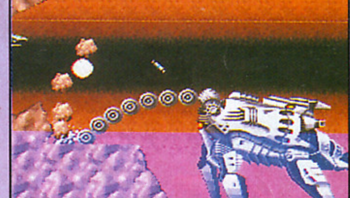


Este enemigo te ataca con una ráfaga de disparos, además de que se lanza hacia el frente.

ZANDICH II

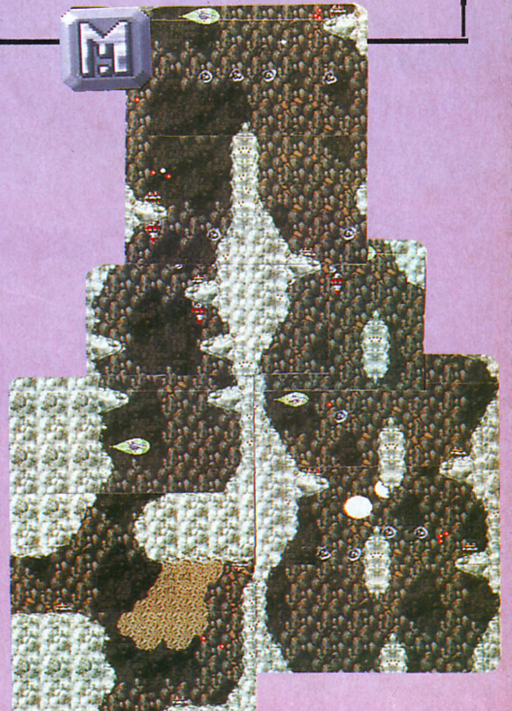
Con sólo acercarte al fuego te quitará tu campo de fuerza.

Aquí el jefe te sigue y con movimientos rápidos destruye las rocas.

También te dispara rayos mientras tú tienes que cuidarte de no chocar ya que el scroll se mueve hacia atrás.

M



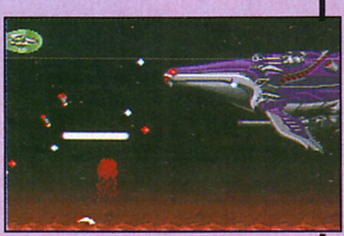
Al ir avanzando en el scroll vertical, el camino se divide para unirse más adelante.

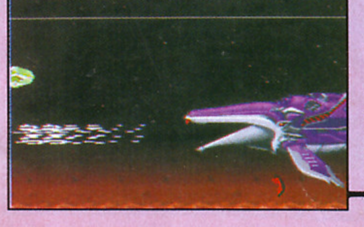
GREAT FORCE



Cuando esté abajo lánzale bombas sobre sus cañones.

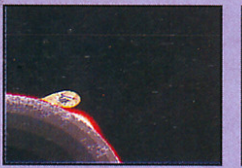
El cañón que tiene abajo dispara un láser.

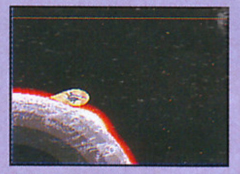




Al destruirle todas las armas que tiene alrededor se defiende lanzando una especie de rayo por la boca.

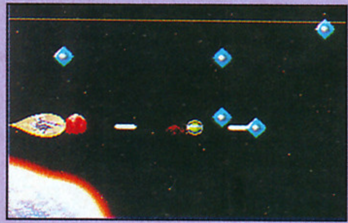
Aquí el scroll se podría decir que sube en diagonal; checa el cambio de luz en el planeta.





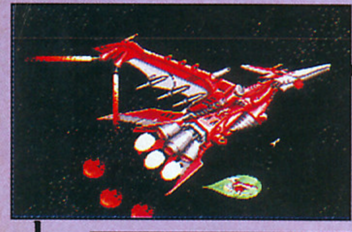


En estos rombos encuentras una vida.



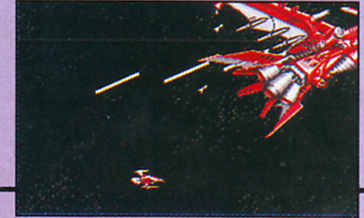
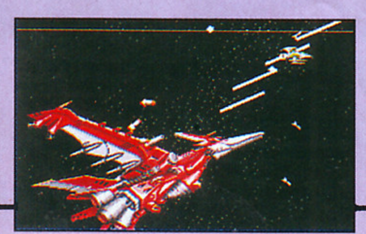

Aquí te atacan naves idénticas a ti.

MEGALOPROS



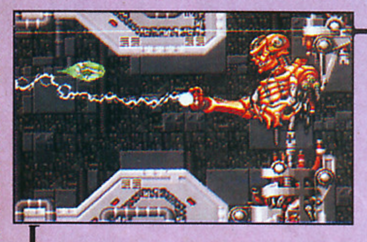
El jefe aparece por abajo cruzando la pantalla.

Aquí te lanza misiles además de un láser.

Después comienza a moverse y sus alas te atacan con láser.

GALST VIC



Hay que cuidarte de su brazo porque en cuanto lo mueve te lanzará un rayo.

Este jefe te lanza estos disparos que rapidamente se cruzan al final de la pantalla.



Después de destruirlo, el scroll comienza a acelerarse y tienes que escapar de la explosión.

Por último eres alcanzado por la cabeza del Jefe que te ataca con lasers, disparos en forma de abanico y disparos que te siguen.



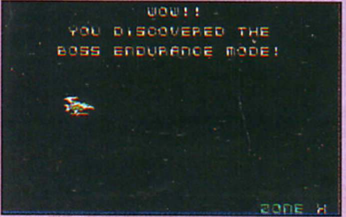




Si terminas esta escena verás el Staff del juego.

1.- Cuando aparezca el logotipo de Taito, presiona en el control 2: Abajo, X, Arriba, B, L, R, Izquierda, A. Si lo haces correctamente se escuchará el mismo sonido que hace al comenzar el juego. 2.- Con esto logras entrar al "Boss Endurance Mode" donde tan sólo te enfrentas a los Jefes. 3.- Entre Jefe y Jefe salen unas naves que al eliminarlas te dan un poder y un campo de fuerza. Ahora estás en la Zona X.









Nintendo



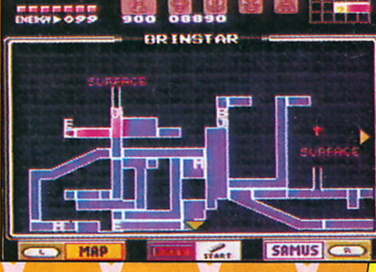
Toda el área de Nintendo fue hecha "a lo grande".

Como siempre en el Area de **Nintendo** vimos títulos para gustos variados en sus tres formatos, aunque algunos de los títulos que ahí se presentaron ya habíamos hablado de un poco de ellos:



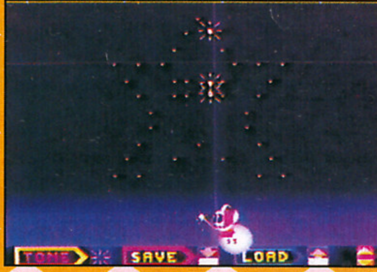
Este es uno de los pocos clásicos de NES y GB del cual faltaba tener una versión de SNES; en **Super Metroid** debemos ayudar por tercera ocasión a Samus en su constante lucha contra Metroid; es un juego que te mantendrá un buen tiempo ocupado, ya que aquí deberás explorar seis laberintos de diferentes planetas (todos de gran tamaño). Para su misión Samus contará con 5 diferentes tipos de disparos y 2 tipos de misiles, así como más de 7 diferentes items. Esto te da un pequeño avance de la complejidad de este juego que ningún aficionado a los títulos de aventura debe dejar de conocer.







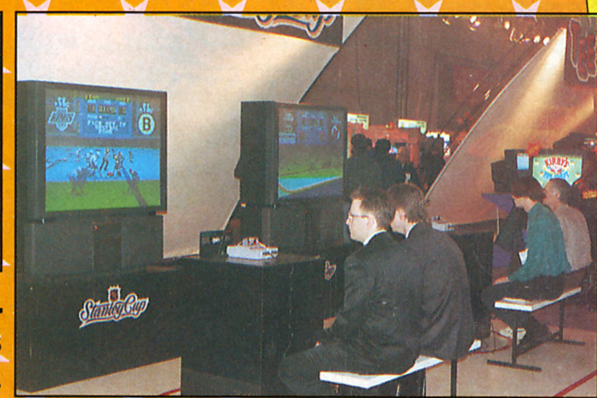




Nintendo en **Sound Fantasy** no ha creado un juego para hacer música como se podría pensar, este juego más bien es para divertirte con música; en Sound Fantasy hay diferentes modos de juego que te permiten ir creando una variedad de sonidos al azar que a veces son sin sentido y otras veces creas música increíble sin querer; como por ejemplo puedes estar jugando una especie de Arkanoid donde cada uno de los ladrillos tiene diferentes notas o puedes hacer dibujos en un plano por donde pasan unos insectos y cada que tocan un pixel hacen un sonido particular de acuerdo al color.



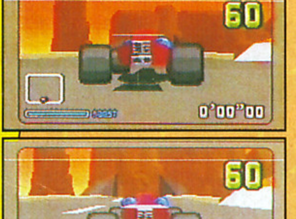




Stanley Cup de Hockey sobre hielo dejó helados a muchos por sus excelentes efectos.



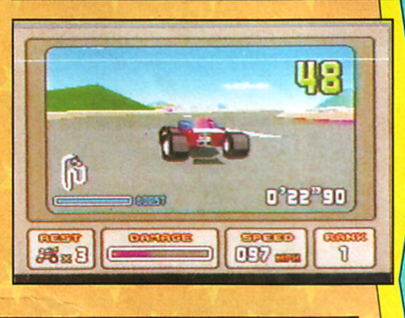





Stunt Race FX; el antes llamado FX Trax es el primer título en usar la segunda generación del Chip Super FX, en este título tú podrás controlar a uno de los 4 diferentes coches a través de 20 diferentes pistas; este inusual juego de carreras saca mucha ventaja del Chip SFX, ya que encontrarás muchas características nunca antes vistas en juegos de carreras caseros, como terrenos accidentados de valor real que dificultarán tu camino o la posibilidad de escoger varias rutas en algunas pistas, el juego además será para 2 jugadores simultáneos, si tú creías que Star Fox era un gran juego, espera a que juegues Stunt Race FX.

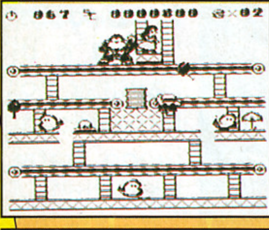
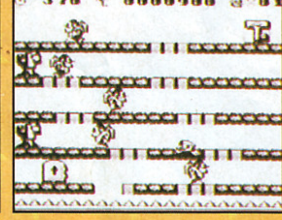
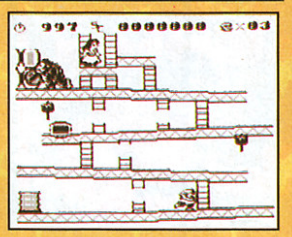
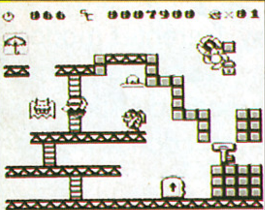




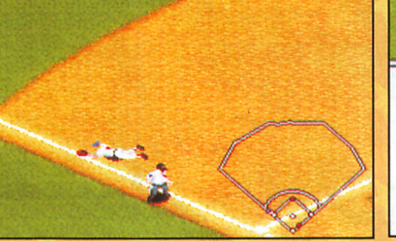
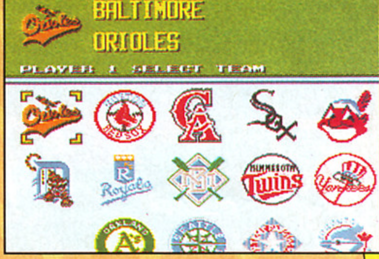


Muchos andábamos muy acelerados por conocer las modificaciones a Stunt Race.

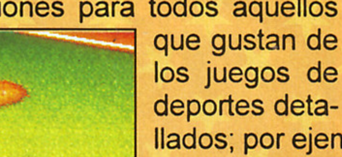
Nos enteramos en forma exclusiva que Stunt Race FX será lanzado por ahí de principios de julio para darle aún mejor movilidad ¡Entonces será superincreíble!

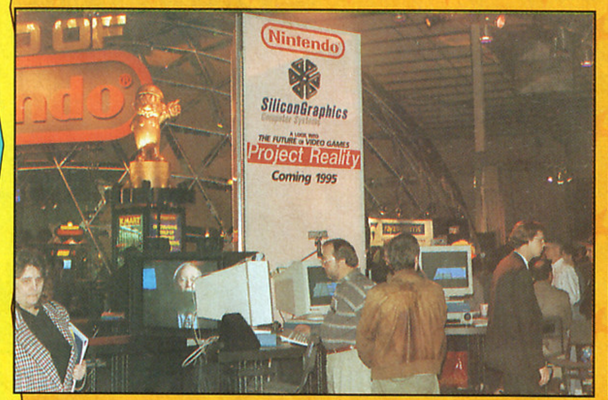





¿Quién no recuerda el gran clásico donde Mario debe rescatar a Pauline de Donkey Kong? Pues bien, si tú no jugaste este título en Arcadia o NES ya lo podrás hacer en Game Boy en **Donkey Kong '94** que conjunta niveles clásicos y nuevos que son más de 100; este juego también tiene batería con lo que podrás guardar tus avances.

Ken Griffey Jr. Presents: Mayor League Baseball es un juego de baseball con gran cantidad de opciones para todos aquellos que gustan de los juegos de deportes detallados; por ejemplo aquí encontrarás a los 28 equipos de la MLB así como sus respectivos estadios, además de que podrás modificar los nombres de los jugadores de los equipos y guardarlos en la memoria del juego; también podrás elegir a un equipo y jugar la temporada de 26, 72 ó 162 juegos para después ir a la Serie Mundial. Seguro será otro hit de Nintendo.



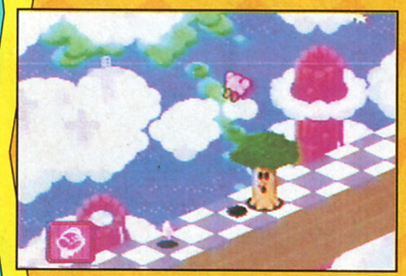



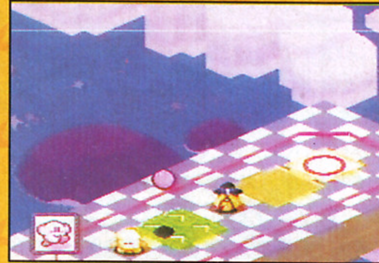
Project Reality. Una mirada al futuro de los videojuegos.



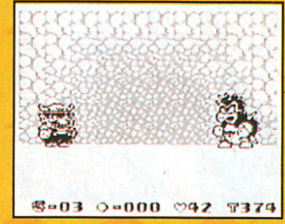


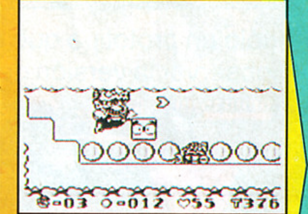
Kirby's Tee Shot fue otra sorpresa ¿recuerdas que hace tiempo NINTENDO prometió sacar un juego llamado Tee Shot? Pues bien, en este CES pudimos ver que NINTENDO ha vuelto a tomar el proyecto añadiendo a Kirby, quien ahora será la pequeña pelota que debe eliminar a todos los enemigos que se encuentran en cada uno de los campos para así poder llegar al hoyo en el menor número de tiros posibles, cada campo está compuesto de extrañas formas, lo que hará que requieras de algo de estrategia en algunos tiros. Excelente animación.



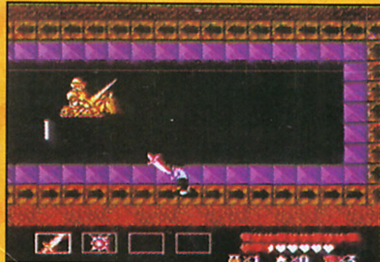


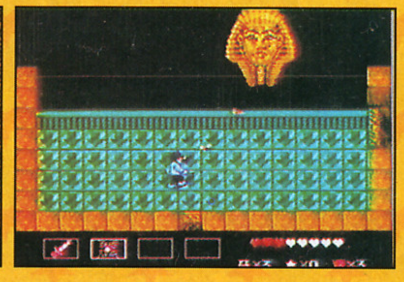
Ahora Wario, el enemigo de Mario tiene su propia aventura en Game Boy: **Wario Land: Super Mario Land 3**, aquí Wario debe ir en busca de un tesoro oculto que le dará gran poder y que se encuentra en una isla llena de peligros; para aumentar su poder, Wario encontrará diferentes tipos de sombreros. Con unos podrá flotar, lanzar fuego o perforar paredes, además el juego tiene batería con lo que podrás ir guardando los niveles que ya hayas pasado, tus vidas y tus puntos.











Zoda's Revenge: Star Tropics II es la secuela de Star Tropics, un juego de aventuras que aparecería ya hace unos 3 años en el NES; ahora en esta segunda parte del juego vuelves a ser Mike Jones, un chico que sin deberla ni temerla se ve envuelto en una aventura más, ahora a través del tiempo, en busca de los Tetrad que han sido escondidos por Zoda. En tu gran viaje conocerás a personajes famosos de la historia como Cleopatra, Sherlock Holmes y otros a quienes podrás pedir ayuda y en algunos casos tú tendrás que ayudarlos a ellos. Este título conserva el mismo estilo de juego que el primero y ahora cuentas con el doble de armas e items.





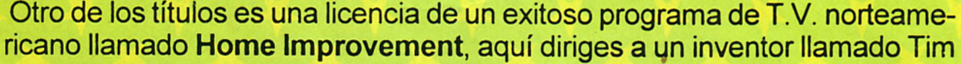


Gran alegría en el área de Nintendo. Un show acompañaba a su presentación audiovisual.

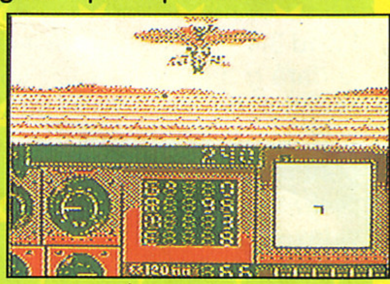
¿Recuerda alguien que hace aproximadamente 2 años **Absolute** era una compañía que no tenía mucho que mostrar? Pues bien, ellos han crecido, han conseguido algunas buenas licencias y han creado ahora una pequeña subsidiaria llamada **Extreme** Entertainment; entre las 2 compañías presentaron varios juegos.

En **Absolute** vimos 4 títulos variados, el primero de ellos es **Space Ace,** un juego inspirado en un juego de Arcadia del mismo nombre donde manejas a un joven "nerd" llamado Dexter que puede convertirse en todo un héroe. Tu misión es rescatar a tu novia llamada Kimmy de las manos de un grotesco enemigo, gordo y azul llamado Borf, el juego no se ve igual que el de Arcadia donde es como observar una caricatura, pero conserva ese espíritu de "aprenderte el camino si quieres triunfar" que caracteriza a este tipo de juegos.

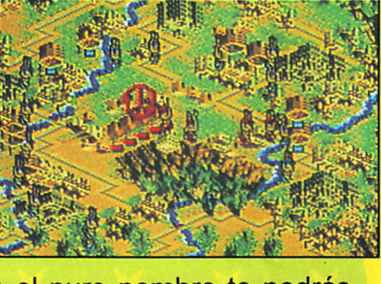




Otro de los títulos es una licencia de un exitoso programa de T.V. norteamericano llamado **Home Improvement**, aquí diriges a un inventor llamado Tim Taylor al que varios espías le han robado sus últimos diseños y entonces él, decidido a recuperarlos, se adentra a un estudio de T.V. donde se supone se verá en diferentes tipos de situaciones como pelear contra dinosaurios o encontrarse perdido en Marte; también para SNES nos enteramos que ellos se encuentran trabajando en un nuevo juego de tipo de pelea donde los héroes son robots. El juego se llama **Rise of the Robots** y de éste no había mucho que ver, sólo un prototipo que nos dijeron podrían variar mucho y por último pudimos observar la versión de su clásico juego de simulación **Super Battletank** para Game Boy.



En **Extreme** había 3 títulos, el primero era **Choplifter III**, la continuación de un clásico juego de Arcadia y Game Boy donde con un helicóptero te debes infiltrar en varios campos enemigos y rescatar a prisioneros aliados que ahí se encuentran. Esta versión tiene buenos gráficos y mayor variación sobre el tema que lo hace más entretenido que sus versiones anteriores; **Warrior of Rome III** es un juego de estrategia para aquellos que les guste torturarse con este tipo de juegos (nada personal) pues es muy difícil y complicado para la enorme mayoría de nosotros los videojugadores, ahora que si a ti te gustan este tipo de juegos éste es uno de los que cuentan con más opciones y por ello te dará mucha "batalla"; y por último también vimos el juego de **Super Solitaire** donde con el puro nombre te podrás imaginar que es un título donde podrás jugar solitario con barajas; este título tiene 12 formas diferentes de jugar solitario como son Pirámide, Golf, Poker solitario entre otras y puede ser usado con el Mouse del SNES.



◆ ◆

Al parecer no puede pasar CES sin que **Acclaim** no presente al menos 5 juegos interesantes, en el pasado CES su bandera fue Mortal Kombat, ahora lo fue: **NBA Jam**, Si tú has jugado este título en Arcadia sabes que es un gran juego de deportes y uno de los grandes de Arcadia por sus jugadas espectaculares; pues bien, ahora la gente de **Acclaim** te ofrece la traslación de este título a SNES y donde podrás encontrar casi todas las opciones que hay en Arcadia como



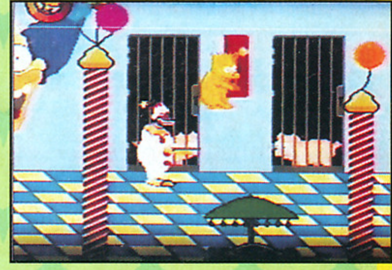
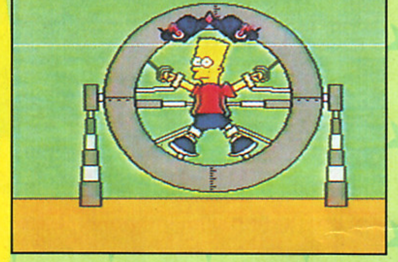




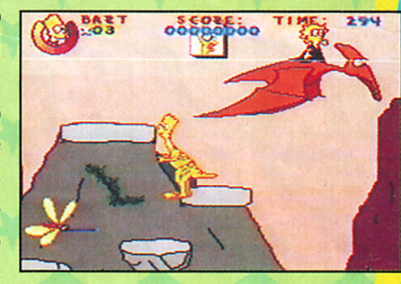


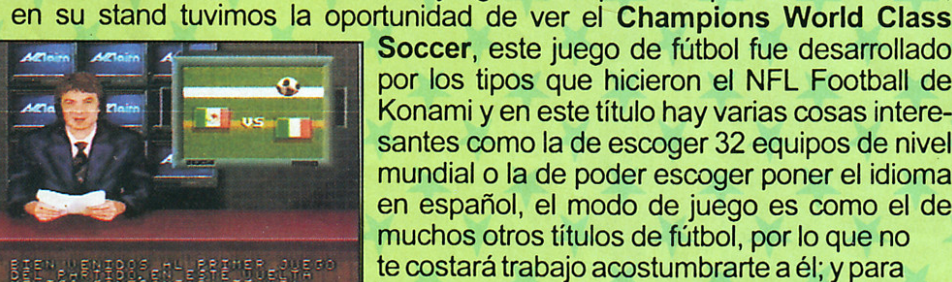


los 27 equipos de la NBA con 2 de sus mejores jugadores, batería para salvar tus juegos adelantados y algo que lo hace muy divertido es que con el adaptador de 5 jugadores Multi-Tap de Hudson, podrán participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo (como en Arcadia) siendo así **NBA Jam** una excelente conversión por parte de Acclaim.

El nombre del nuevo juego de los Simpson es **Virtual Bart** para SNES. Quizá el nombre más apropiado para este juego hubiera sido "Bart's Nightmare 2" pero aprovechando que está de moda el concepto "virtual" la gente de Acclaim decidió darle este nombre al juego; aquí Bart se ve expuesto a un experimento de realidad virtual para ver como un chico normal (¿normal?) como él puede reaccionar; aquí veremos muchas situaciones un tanto extrañas como a Bart convertido en un motociclista post-holocausto muy al estilo de Mad Max, un cerdo que debe rescatar a sus amigos o un dinosaurio que debe evitar ser comido; este juego tiene muchos cinemas displays animados que lo hacen lucir mucho.





Y claro que **Acclaim** también hace juegos de deportes. Aparte de **NBA Jam**, en su stand tuvimos la oportunidad de ver el **Champions World Class Soccer**, este juego de fútbol fue desarrollado por los tipos que hicieron el NFL Football de Konami y en este título hay varias cosas interesantes como la de escoger 32 equipos de nivel mundial o la de poder escoger poner el idioma en español, el modo de juego es como el de muchos otros títulos de fútbol, por lo que no te costará trabajo acostumbrarte a él; y para los que gustan de las carreras, también vimos una versión muy preliminar del juego **Monster Truck Wars** que en sí es un juego de competencias de esas camionetas que sirven para destrozar autos; aquí podrán competir uno o dos jugadores en diferentes tipos de competencias y que como no estaban programadas todas no pudieron todavía definirnos cuáles, pero pudimos ver una competencia al estilo Off Road the Baja.







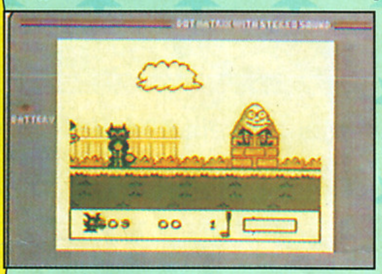
Y para los fans de los comics, **Acclaim** ya está preparando otra aventura basada en el Cross-over de 16 capítulos que pasó hace no mucho tiempo de el Hombre Araña **Maximum Carnage** donde se dio el raro hecho de que el Hombre Araña y Venom unieran sus fuerzas para luchar contra Carnage; el juego es un poco en el estilo de pelea y podrás elegir a cualquiera de los 2 personajes que mencionamos. Platicamos con el productor del juego Mark Flitman y nos prometió muchos movimientos especiales y un título muy entretenido.





Esta compañía se ha desarrollado en forma impresionante en poco tiempo. Fuimos invitados a su fiesta previa al CES y nos presentaron lo que su filial Acclaim Technologies está desarrollando en gráficos de computadora para aplicarse a distintos sistemas.

Y para finalizar con **Acclaim** te podemos decir que entre otros de sus títulos pudimos ver al ya hace un buen tiempo prometido **T2: The Arcade Game** (ya hablar otra vez de este juego sería redundar), y también de la serie de los Simpsons estaban **Itchy & Scratchy** de SNES y Game Boy, donde veremos las aventuras de este par de animales que se la pasan golpeándose mutuamente, aunque las 2 versiones son muy diferentes una de la otra.



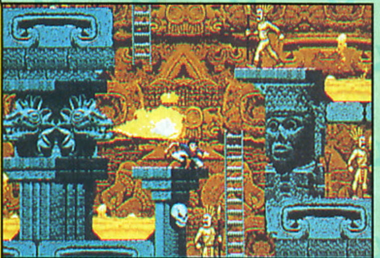


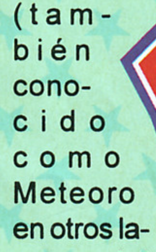


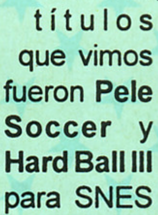
◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

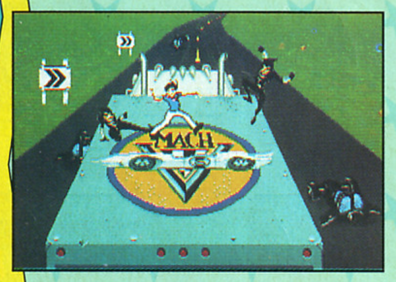
Accolade después de haber hecho mucho ruido en los pasados CES ahora tuvo una discreta participación en Las Vegas. Entre los títulos rescatables que vimos ahí estaban **Speed Racer** (también conocido como Meteoro en otros lados) en: **My Most Dangerous Adventures**, este nombre quizá nos daría fácilmente un juego de carreras pero no conformes con eso la gente de **Accolade** le agregó algunas escenas de acción con lo que tienes un título poco usual pero que promete ser divertido, y en lo que a deportes se refiere. **Accolade** acaba de obtener la licencia del famoso jugador de Basquetball Charles "Gorilla" Barkley para hacer un juego que tentativamente se llamará **Barkley: Shut Up and Jam!** (¿se han fijado como les gusta a los de Accolade alargar los nombres de sus juegos?), todavía no es una información muy oficial pero al parecer este juego también usará el Multi-adaptador de Hudson para 4 jugadores; otros de los títulos que vimos fueron **Pele Soccer** y **Hard Ball III** para SNES pero quizá el juego que brilló por su ausencia fue **Bubsy II** (lo único que esperamos de este juego es que ahora sí, no desperdicien tan feo los megas).









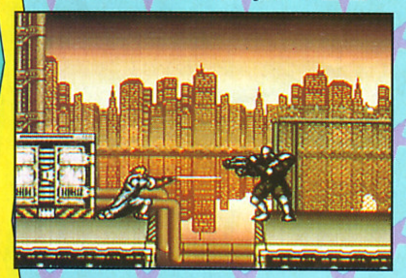




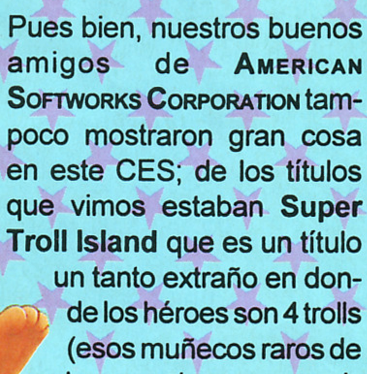


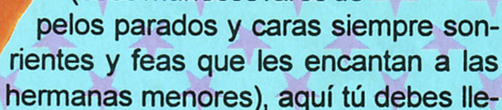


ACTIVISION también fue otra de las empresas en las que no vimos cosas muy relevantes. En sí para esta primera mitad del 94 sólo tienen 3 juegos: **X-Kaliber 2097**, este juego tiene su historia en el futuro donde varias bandas de extraños seres quieren tomar el control del planeta y tu héroe, un tipo de gabardina y con una poderosa espada que se supone es la legendaria Excalibur; este parece ser un título decente y del cual esperamos poder hablarte más a fondo después; el otro título que vimos y que se encontraba también aún bajo desarrollo era **Radical Rex**, un pequeño T-Rex que con la ayuda de distintos objetos que nada tienen que ver con la época,debe rescatar a su novia; una de las características de los juegos de ACTIVISION para esta temporada al parecer es que tengan un audio excelente, pues en estos 2 juegos que te mencionamos han puesto especial énfasis así como también lo han prometido con el único título que aún está en planes de los que anunciaron el CES pasado (aparte de Bio-Metal) que es **Pitfall**.

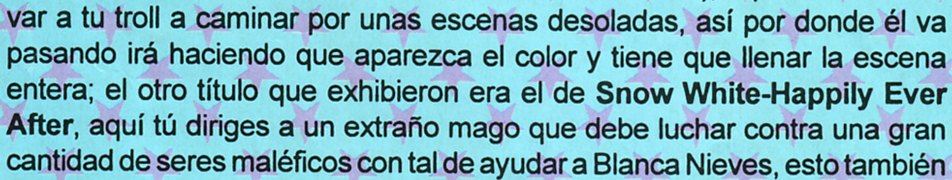






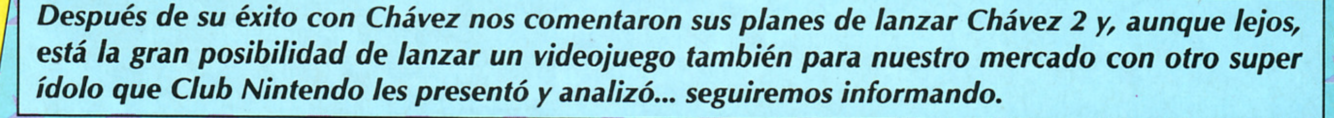


Pues bien, nuestros buenos amigos de AMERICAN SOFTWORKS CORPORATION tampoco mostraron gran cosa en este CES; de los títulos que vimos estaban **Super Troll Island** que es un título un tanto extraño en donde los héroes son 4 trolls (esos muñecos raros de pelos parados y caras siempre sonrientes y feas que les encantan a las hermanas menores), aquí tú debes llevar a tu troll a caminar por unas escenas desoladas, así por donde él va pasando irá haciendo que aparezca el color y tiene que llenar la escena entera; el otro título que exhibieron era el de **Snow White-Happily Ever After**, aquí tú diriges a un extraño mago que debe luchar contra una gran cantidad de seres maléficos con tal de ayudar a Blanca Nieves, esto también sin contar que exhibieron al mercado americano el título de **Chávez** como una muestra del primer juego de SNES hecho especialmente para el mercado latino y que fue bien aceptado por los compradores norteamericanos. Por cierto casi se nos olvida, también esta en sus planes futuros la continuación del juego **Skuljagger** para el SNES con 16 megas de memoria.








Después de su éxito con Chávez nos comentaron sus planes de lanzar Chávez 2 y, aunque lejos, está la gran posibilidad de lanzar un videojuego también para nuestro mercado con otro super ídolo que Club Nintendo les presentó y analizó... seguiremos informando.

Aquí en AMERICAN TECHNOS vimos lo que consideramos un muy interesante juego, ya que sabemos que no hay muchos juegos de Pinballs (a decir verdad ninguno) para SNES y TECHNOS presenta un título



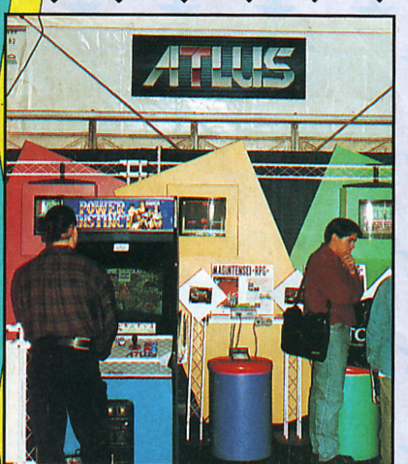
interesante: **Super Pinball** es un título programado por Meldac (los de Zombie Nation) tiene 3 diferentes pinballs así que evitarás aburrirte rápidamente con alguno de los tableros de los 3 pinballs con digitalizaciones de verdaderos diseños con lo que además de conseguirse buenos gráficos hay gran realismo en lo que al modo de juego de un verdadero pinball y los 3 que incluye este juego (bueno eso nos dijo Axy, quien en sus tiempos libres juega Pinballs), algo bueno también de estos 3 juegos es que el tablero está en una pantalla única y eso evita que el scroll siga a la bola con lo que siempre tienes visión de lo que haces (y no te mareas).



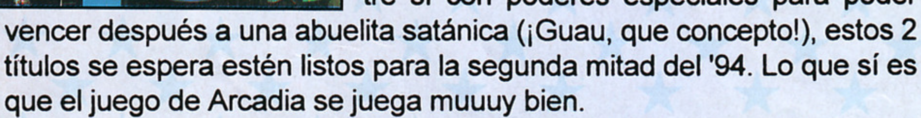




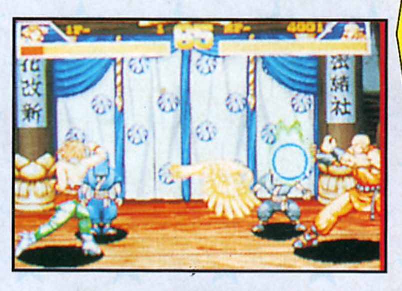
Otro título que le vimos a Technos fue **Popeye,** aunque este título se encontraba en etapas preeliminares pudimos ver que el modo de juego se parecerá un poco a The Flintstones de SNES y donde deberás avanzar por un mapa con varias escenas.



Prácticamente se puede decir que con nuestros cuates de Atlus no vimos nada nuevo, sin embargo en una charla con nuestro contacto conocimos que en un futuro no muy lejano piensan lanzar dos títulos; el primero es **GP-1 Part 2**, que es la continuación de su juego de carreras de motos y del cual nos dijeron que tendrá gráficas mejoradas así como un buen de sorpresas; también **Power Instinct** que es una translación de su más reciente título de Arcadia al estilo de Street Fighter II donde varios jugadores luchan entre sí con poderes especiales para poder vencer después a una abuelita satánica (¡Guau, que concepto!), estos 2 títulos se espera estén listos para la segunda mitad del '94. Lo que sí es que el juego de Arcadia se juega muuuy bien.







Bueno, como siempre Bullet-Proof Software opta por los juegos de Puzzles que te hagan pensar (¡Claro! teniendo al cerebro de Pajitnov creador de Tetris, quién no), pero en esta ocasión además de sus típicos Puzzles había 2 juegos de Aventuras: **The Twisted Tales of Spike Mc Fang**, es muy al estilo de Zelda, donde un pequeño mago llamado Spike Mc Fang tiene que ayudar a varios pueblos en desgracia y sus armas para lograrlo son su sombrero mágico y su capa; el juego, nos comentaron, tiene un buen reto y es divertido al jugar además de que tiene muchas cosas graciosas que le quitan lo aburrido que en algún momento pueden volverse este tipo de juegos y un ejemplo muy claro es que para comunicarte con tus

amigos no lo haces a través de una piedra mágica o señales telepáticas, sino lo haces a través de tu teléfono celular.

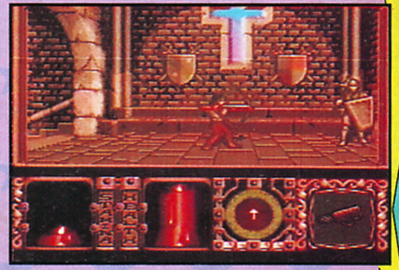




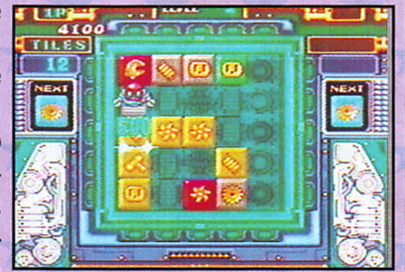


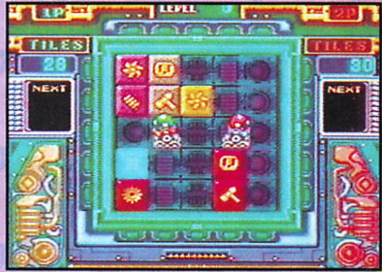


El otro título de aventuras que exhibió **Bullet-Proof** fue el también ya prometido tiempo atrás **Obitus**, este título se divide en dos modos de juego: el primero es como laberinto donde debes encontrar armas, llaves y vencer a cualquier enemigo que se te ponga enfrente, esto claro tratando de no perderte y el otro modo de juego es de las de tipo "de lado" donde entras a un castillo o fortaleza.



Cyberslyder es un juego muy entretenido e interesante, aquí tu misión es controlar a un pequeño robot que está en un plano donde de repente van apareciendo diferentes figuras en cuadros de varios colores. Tu misión es hacer líneas de 3 ó más (entre más piezas, más puntos) con un mismo tipo de figuras o con cuadros de un mismo color o inclusive puedes hacer combinaciones de ambos para ganar más puntos, este juego es muy dinámico, ya que no te limita en la forma de armar tus jugadas y siempre hallas una posibilidad de triunfar, además de que puede andar por donde se le dé la gana (inclusive arriba de las piezas) lo que le agrega un grado de estrategia; el título además de poder jugarse entre uno o dos jugadores tiene la opción de Puzzle como Yoshi's Cookie los cuales también son del ruso Alexey Pajitnov.







Wild Snake está dentro de la línea de los Tetris; aquí tú debes de controlar unas serpientes que van cayendo de tal forma que el cuerpo no quede tan enredado, para irte deshaciendo del grupo de serpientes que se va haciendo. Al poner 2 serpientes iguales desaparecen, ya que la que está instalada desaparecerá y el espacio que ocupaba será invadido por las serpientes que estaban a los lados, generando muchas veces las "reacciones en cadena" que ya son clásicas en este tipo de juegos. Aquí puedes competir solo para tratar de hacer una buena cantidad de puntos o competir contra un amigo en el clasiquísimo modo de 2P vs.







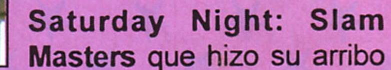
¡Ah! y por poco se nos olvida comentarte sobre un juego de golf llamado **Wicked 18** este título tiene unos campos bastante raros y aparte los gráficos son polígonales (nota: no tiene el chip SFX).



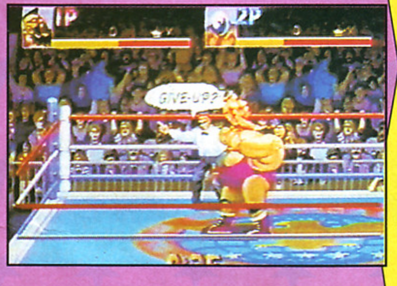


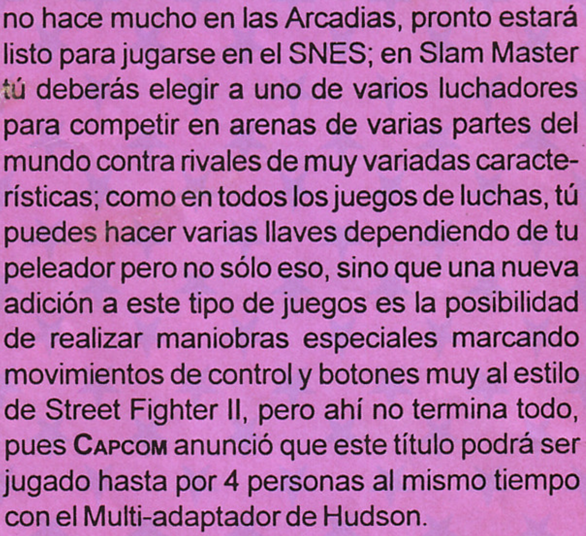
Antes de iniciarse el CES acudimos a una fiesta especial de **Capcom** en el nuevo hotel MGM Grand (el más grande del mundo) y donde pudimos ver calmaditos una presentación de sus nuevos juegos.

¿Qué sorpresas nos preparó **Capcom** para este CES? varias, pero eso sí, no vimos el Super Street Fighter II como pensamos, y olvídate de una información espía, ya sabes como son estos sujetos para guardarse la información, pero mejor veamos lo que sí se exhibió.









Saturday Night: Slam Masters que hizo su arribo no hace mucho en las Arcadias, pronto estará listo para jugarse en el SNES; en Slam Master tú deberás elegir a uno de varios luchadores para competir en arenas de varias partes del mundo contra rivales de muy variadas características; como en todos los juegos de luchas, tú puedes hacer varias llaves dependiendo de tu peleador pero no sólo eso, sino que una nueva adición a este tipo de juegos es la posibilidad de realizar maniobras especiales marcando movimientos de control y botones muy al estilo de Street Fighter II, pero ahí no termina todo, pues **Capcom** anunció que este título podrá ser jugado hasta por 4 personas al mismo tiempo con el Multi-adaptador de Hudson.



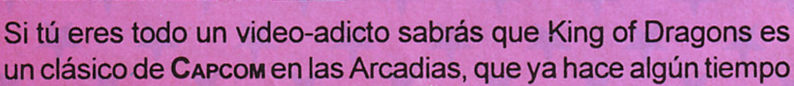


En esta temporada en la que han comenzado a abundar los juegos de Soccer uno que se distingue por su originalidad es sin lugar a dudas **Mega Man Soccer**, aquí volveremos a ayudar a Mega Man a luchar contra muchos de sus clásicos enemigos como Cut Man, Elec Man o Wood Man pero ahora lo haremos jugando fútbol, y olvídate de jugar normalmente, cada enemigo de Mega Man posee distintas habilidades para chutar el balón con lo que harán tiros de fantasía y así, si logras vencer a un rival, obtendrás su jugada especial que podrás usar en contra de cualquier otro rival. Como verás este no es el clásico y acartonado juego de fútbol y que es ideal para alguien que guste de los juegos de deporte pero que no busque nada serio. ¡Ah! y los coleccionistas de los juegos de Mega Man no podrán dejarlo pasar.









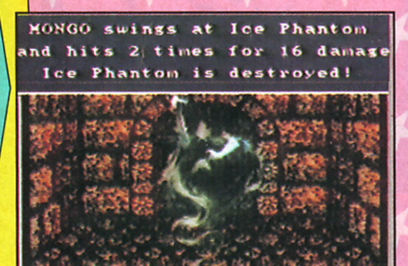
Si tú eres todo un video-adicto sabrás que King of Dragons es un clásico de **Capcom** en las Arcadias, que ya hace algún tiempo

apareció. Aquí tú controlas a 5 diferentes peleadores que deben avanzar por territorios desconocidos e infestados de orcos, ogros y por supuesto dragones, el juego es del estilo de pelea que **Capcom** ha popularizado y está pensando que sea para 2 jugadores simultáneos.









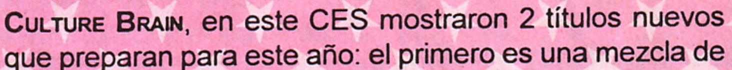
Entre otros de los juegos que tiene planeados **Capcom** están también la conversión de otro de sus clásicos de Arcadia que es **Knights of the Round** donde los protagonistas son el Rey Arturo, Lancelot y Perceval que deben ir en búsqueda del Santo Grial. El otro título es un R.P.G. llamado **Wizardy V**, que es muy popular en computadora y que es de esos R.P.G.'s para masoquistas por su gran nivel de dificultad; así como un juego de fútbol (sí, dos de la misma compañía) que se llama **Capcom´s Shootout**.

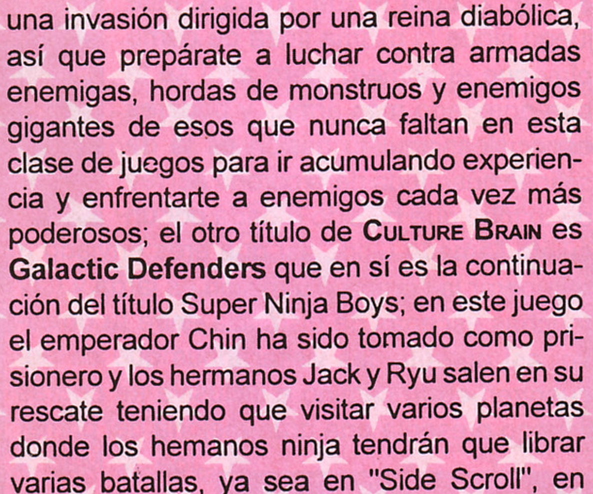


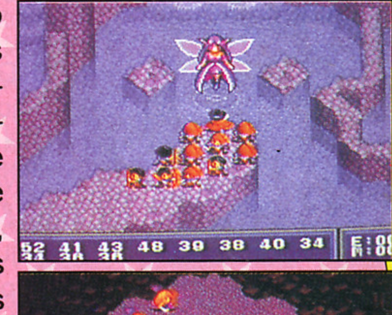


CULTURE BRAIN™

Después de algún tiempo de no haber visto nada relevante en **Culture Brain**, en este CES mostraron 2 títulos nuevos que preparan para este año: el primero es una mezcla de estrategia y R.P.G. llamado **First Queen** donde controlas a una armada de 256 personajes con diferentes aptitudes, tu misión aquí es la de defender el reino de Olnic de una invasión dirigida por una reina diabólica, así que prepárate a luchar contra armadas enemigas, hordas de monstruos y enemigos gigantes de esos que nunca faltan en esta clase de juegos para ir acumulando experiencia y enfrentarte a enemigos cada vez más poderosos; el otro título de **Culture Brain** es **Galactic Defenders** que en sí es la continuación del título Super Ninja Boys; en este juego el emperador Chin ha sido tomado como prisionero y los hermanos Jack y Ryu salen en su rescate teniendo que visitar varios planetas donde los hemanos ninja tendrán que librar varias batallas, ya sea en "Side Scroll", en perspectiva típica de Final Fight o enfrentarse a algunos jefes en batallas estilo Street Fighter II, teniendo una ligera mejoría del primer título a éste.





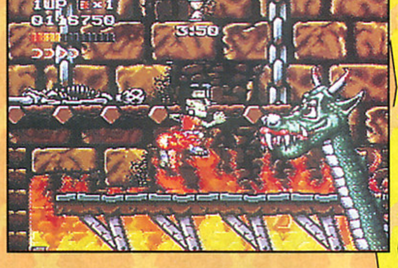


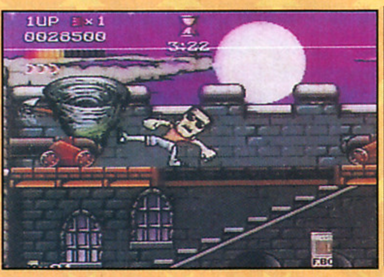


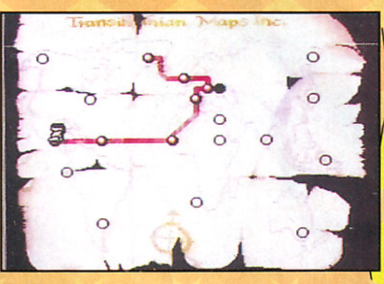
En **DTMC** vemos juegos cada vez más raros. En el CES pasado vimos la historia de Nerd que se perdía en la selva (Lester the Unlikely) y ahora vimos otro llamado **The Adventures of Dr. Franken**, aquí tú controlas a un Frankenstein vestido a la moda y cuya misión es la de buscar en varias partes del mundo



(22 escenas para ser más exactos), las partes del cuerpo de su novia Betsy que han sido regadas por un sujeto desconocido. En cada escena Franken se tendrá que enfrentar a distintas clases de monstruos a los que podrá vencer a base de golpes o patadas de Karate.





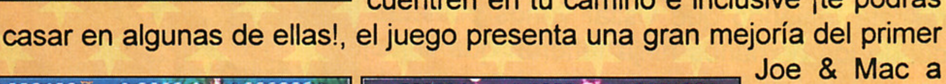




Otro juego de la nueva ola de **DTMC** es **Fire Striker**; en este título para uno o dos jugadores tu misión consiste en ir eliminando monstruos que se han apoderado de reinos vecinos y para hacerlo debes atacarlos con una bola de fuego que debes golpear con tu espada para rebotarla (tipo Breakout o Arkanoid), para derrotar a tu enemigo debes golpearlo con la bola varias veces y evitar que salga del cuarto en el que estás; además en este juego también tienes la opción de jugar una especie de "soccer" con el mismo modo de juego pero entre 4 jugadores con el Multi-tap.





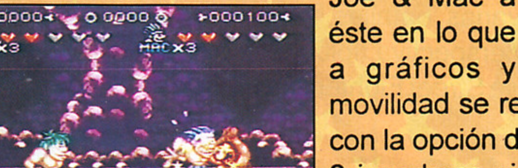




Data East esta vez sólo presentó un juego nuevo pero que seguramente será del agrado de muchos videojugadores, nos referimos a **Joe & Mac 2: Lost in the Tropics**; este juego sigue la misma línea de game play que el primero, pero aquí se le han agregado más armas y poderes especiales; aquí tu misión es la de salir en búsqueda de la corona del rey de tu tribu que ha sido robada por un sujeto llamado Gork, así que eres enviado a recuperar la corona. Tu misión es larga y hay muchas escenas de distancia entre tu objetivo, así que puedes visitar tribus que se encuentren en tu camino e inclusive ¡te podrás casar en algunas de ellas!, el juego presenta una gran mejoría del primer Joe & Mac a éste en lo que a gráficos y movilidad se refiere además de que cuenta con la opción de password y de que es para 2 jugadores simultáneos

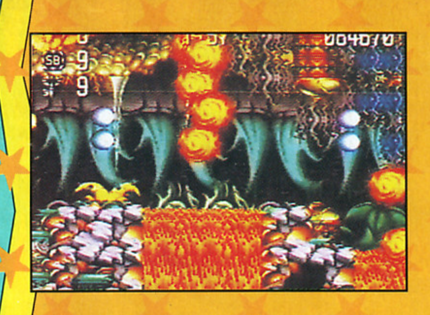




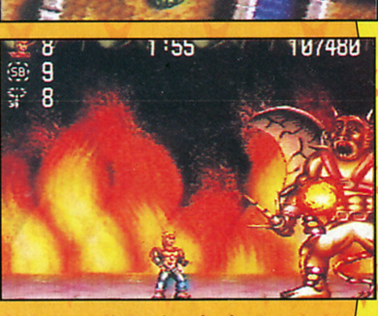




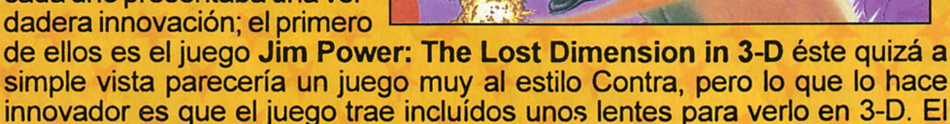


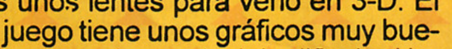




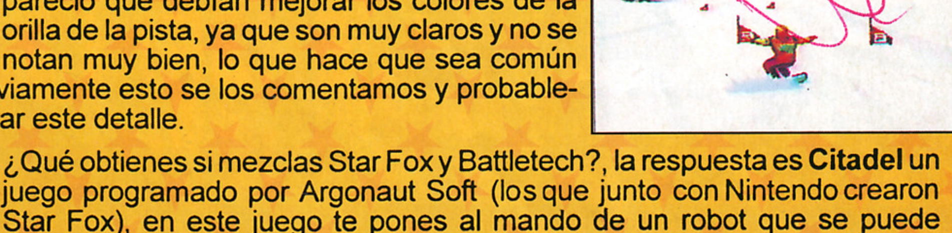


En el stand de **Electro Brain** pudimos observar 3 títulos muuuy interesantes porque cada uno presentaba una verdadera innovación; el primero de ellos es el juego **Jim Power: The Lost Dimension in 3-D** éste quizá a simple vista parecería un juego muy al estilo Contra, pero lo que lo hace innovador es que el juego trae incluídos unos lentes para verlo en 3-D. El juego tiene unos gráficos muy buenos y un buen nivel de dificultad lo que aunado a lo de la tercera dimensión lo hacen muy llamativo, aunque una opinión generalizada de todos los que lo jugábamos es que te mareabas un poco después de jugarlo por un rato (tal vez sea por lo raro que se mueven los dos scrolls del fondo y la falta de costumbre).



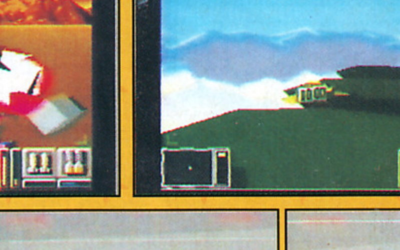


Otro buen título era **Winter Extreme-Skiing and Snowboarding**, el que como su nombre lo indica es un juego donde practicarás varios deportes invernales entre los que están Slalom gigante, Slalom, ir cuesta abajo o simplemente dejarte caer e ir esquivando los obstáculos en dos modalidades que son Ski o Snowboarding; quizá lo más llamativo de este título es el excelente efecto de escala con terreno accidentado que tiene lo que le da un gran realismo aparte de los gráficos que son muy buenos aunque nos pareció que debían mejorar los colores de la orilla de la pista, ya que son muy claros y no se notan muy bien, lo que hace que sea común que te salgas de la pista. Obviamente esto se los comentamos y probablemente todavía puedan mejorar este detalle.



¿Qué obtienes si mezclas Star Fox y Battletech?, la respuesta es **Citadel** un juego programado por Argonaut Soft (los que junto con Nintendo crearon Star Fox), en este juego te pones al mando de un robot que se puede transformar en 3 diferentes vehículos de ataque y en el cual su misión es luchar contra unos mercenarios llamados "Black Troop" que han robado 4 bancos de datos que guardan un sistema de ataque conocido como Citadel; en este juego podremos ver muchos detalles buenos que vimos en Star Fox además de otros que te aseguran más reto, como la posibilidad en algunos lados de tener campo de acción libre y dirigirte a donde quieras. Habrá que esperar para ver cómo queda la movilidad.







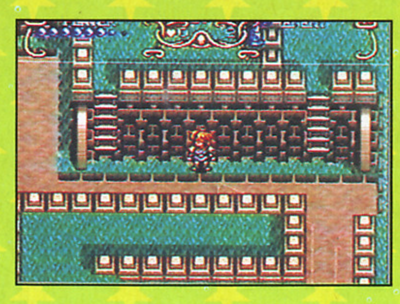


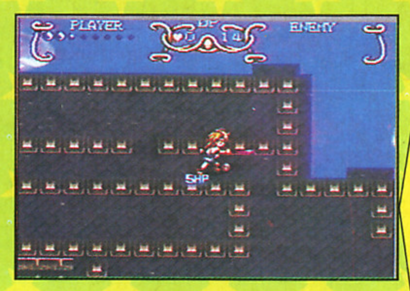






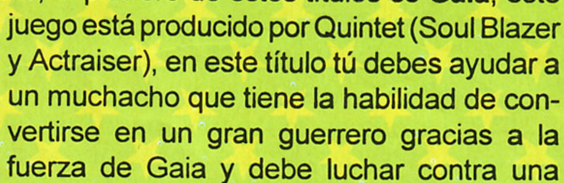








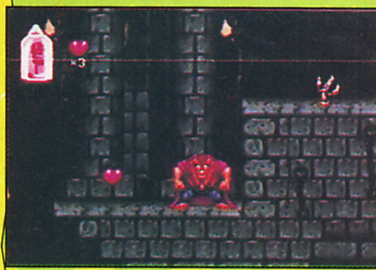
Por todos es sabido que **Enix** es una compañía muy famosa por sus juegos R.P.G.; en este CES vimos 3 juegos con los que intentan abarcar también los juegos de aventuras al estilo Soul Blazer; el primero de estos títulos es **Gaia**, este juego está producido por Quintet (Soul Blazer y Actraiser), en este título tú debes ayudar a un muchacho que tiene la habilidad de convertirse en un gran guerrero gracias a la fuerza de Gaia y debe luchar contra una armada de monstruos que han aparecido de repente en el reino en que vive; el segundo título de **Enix** es **Brain Lord** y su historia se desarrolla en un planeta muy lejano donde el héroe, además de su espada y la ayuda de 2 pequeños seres, deberá tener mucho ingenio para resolver una gran cantidad de problemas y acertijos que se le irán presentando a lo largo de su aventura; como referencia te podemos decir que este juego está programado por Opus, los creadores de The 7th Saga, también de **Enix**; y ya por último, también pudimos observar el juego **King Arthur & The Knights of Justice**, este juego a diferencia de los otros 2 anteriores está programado en los Estados Unidos y el juego se basa en una serie de dibujos animados. En este título podrás escoger de entre 11 diferentes personajes para lograr las múltiples misiones que se te irán presentando.

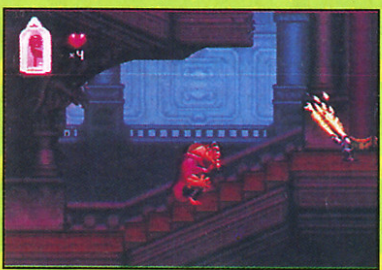














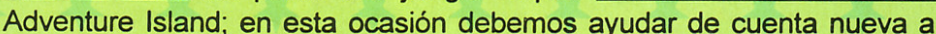
En esta ocasión en **Hudson Soft** pudimos observar una versión más completa del juego de **The Beauty and the Beast**, este título está basado en la película del mismo nombre hecha por los estudios Disney, en este juego tú tomas el rol de la Bestia quien debe rescatar de ciertas situaciones peligrosas a Belle para así ganarse su amor y poder romper la maldición que hay sobre él, antes de que la rosa se marchite;



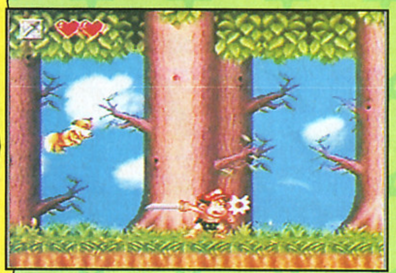


este juego tiene buenos gráficos y además música basada en el sound track original de la película.

Otra de las novedades en el stand de **Hudson** fue la segunda parte del juego Super



Adventure Island; en esta ocasión debemos ayudar de cuenta nueva a Master Higgins a rescatar a su novia Tina que fue secuestrada por una gran águila que se la llevó volando con rumbo desconocido; ahora **Super Adventure Island II** es una mezcla del típico juego de acción con un poco de R.P.G. pues antes de rescatar a Tina, Master Higgins debe descubrir los secretos de la Isla, encontrar armas poderosas y ayudar a los lugareños por su adición de un poco de R.P.G. Ahora Super Adventure Island II tiene batería ya que nos dijeron que el juego es largo y requiere de un buen tiempo para terminarse. Se ve muy bueno.



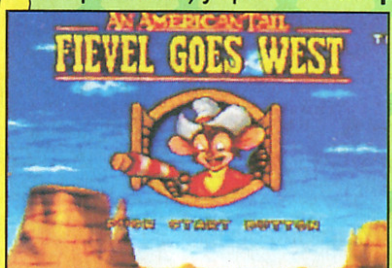


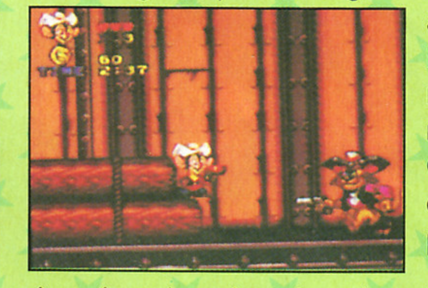






Entre otras cosas que pudimos observar en **Hudson** estaban 2 juegos que pronto iban a ser lanzados (si no es que cuando leas esto ya estén disponibles) y que eran **Inspector Gadget**, aquel investigador distraído que aparecía en las caricaturas hace no mucho tiempo y **An American Tail -Fievel Goes West-**, juego basado en una película de animación donde el héroe es un pequeño ratón.





Imagineer es una compañía que aproximadamente hace un año comenzó a producir juegos como licenciatario en Japón y ahora decide llegar al mercado americano con varios juegos muy interesantes. El primero de ellos es un super clásico de computadora llamado **Wolfenstein 3D**; en este juego tú diriges a un soldado en una misión especial a infiltrarse a la base de Staat Meister y acabar con sus planes de dominar el mundo; todo el juego se desarrolla en una vista de "persona" más o menos como la de los laberintos de







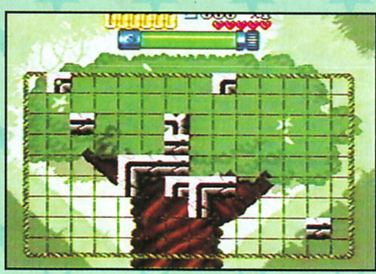




Jurassic Park, pero aquí tienes más dominio del control y el juego es más rápido, tú comienzas tu misión con una simple pistola, pero conforme te vayas adentrando en los laberintos de la fortaleza de Staat Meister hallarás mejores armas... y enemigos más peligrosos, por cierto este juego será compatible con el Mouse del SNES.

Otro de los títulos de Imagineer es un "puzzle" que apareció en el NES en la época en la que Tetris estaba en pleno apogeo, nos referimos a **Super Loopz**; el chiste del juego no es muy complicado y consiste en crear figuras cerradas o "loops" con varias piezas que te van dando al azar, como siempre sólo tienes poco tiempo para acomodar una pieza si no pierdes una vida. Este título es para uno ó 2 jugadores y como son varios niveles los que tienes que pasar, cuentas con la opción de password para dejar tus juegos para después.





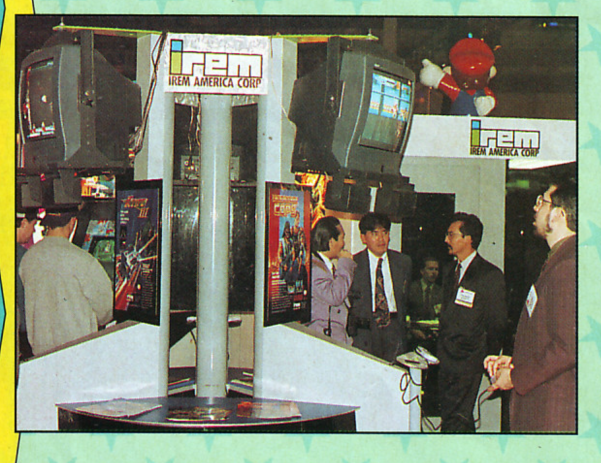
Y ya por último y para no fallarle a lo que parece haberse convertido una moda en los licenciatarios, Imagineer prepara un juego de fútbol llamado Kick Off 3; este título, al igual que otros que aparecerán gracias a la popularidad de la Copa del Mundo, no tiene gran cosa o variedad que ofrecer que no sean un buen número de equipos a nivel mundial, pero en sí no hay nada nuevo aquí.



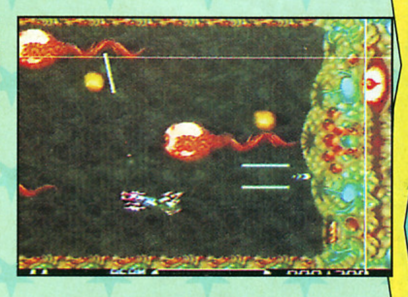


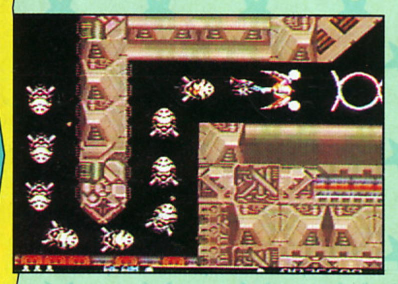
Entre los planes futuros de esta compañía hay varios títulos entre los que destacan **Power Monger** que es un juego algo parecido al Populos; **Ogre Battle**, un R.P.G. que causó furor cuando salió en Japón hace como 8 meses y **World Class Rugby**.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

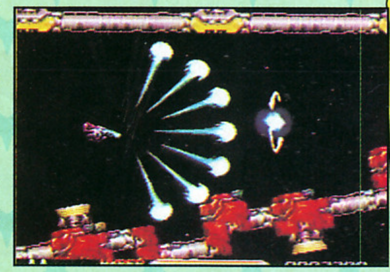






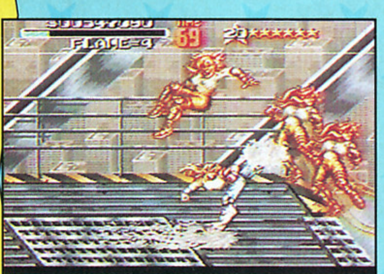


R-Type III Después de algún tiempo de paz, el imperio Bydo regresa de nueva cuenta y, como siempre, la única nave capaz de hacerle frente es el poderoso R-9 que después de algunos años ha tenido algunas modificaciones y ahora puede tener 3 diferentes Orbs de Ataque; R-Type III es sin lugar a dudas el mejor juego de naves o "Shooting", como quieras llamarlo. Los gráficos y la música son extremadamente buenos así como el reto; además olvídate del "Slow Motion" que se presentaba en el primer juego, ya que la acción te pondrá con los nervios de punta



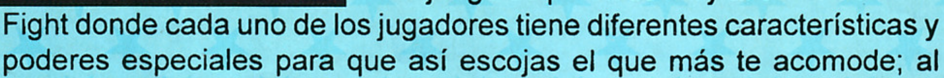


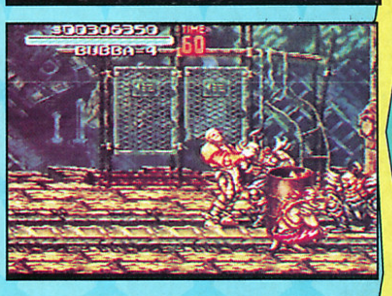






Irem hace una adaptación de un juego de Arcadia que no fue muy popular **Under Cover Cops**, en este juego tú controlas a 3 diferentes personajes que deben luchar contra una misteriosa organización criminal que ha arruinado sus vidas; este juego de pelea es muy al estilo de Final Fight donde cada uno de los jugadores tiene diferentes características y poderes especiales para que así escojas el que más te acomode; al igual que la mayoría de los juegos de **Irem** tiene muy buenos gráficos y sonido.

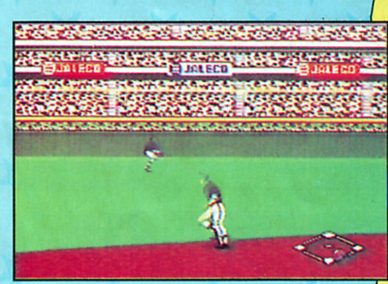




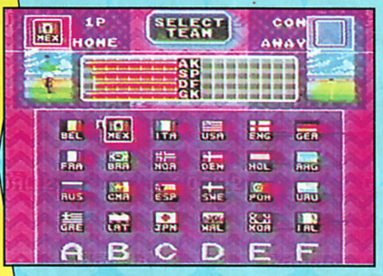
En otra cosa, nos enteramos también que Irem en sus planes a futuro tiene la conversión de su actual hit de Arcadia. **In the Hunt** que es un título con algún parecido a R-Type, pero aquí en lugar de naves manejas submarinos con un gran poder de ataque.

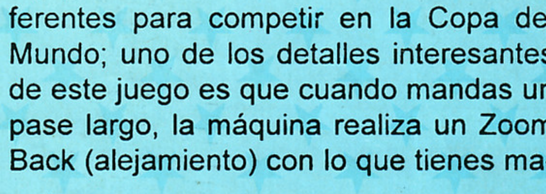


Aunque los juegos de deportes no son el fuerte de **Jaleco** ahora en este CES presentó 3 diferentes además del **Peace Keepers** del que ya te hablamos en el número pasado; el primero de estos juegos es el **Super Bases Loaded 2**. Este título de béisbol a primera vista parece uno del montón pero lo innovador es que cuando bateas la pelota, el campo rota y se mueve en dirección hacia la que va la bola siguiéndola con muy buen efecto y no dificulta el juego, además de que lo hace verse muy bien y sobre todo diferente a lo que ya estamos acostumbrados; el juego cuenta con batería con lo que podrás guardar datos como juegos ganados, nombres de tus jugadores y otras cosas.

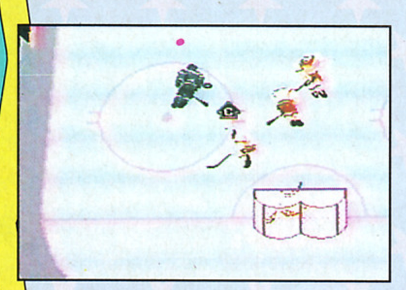


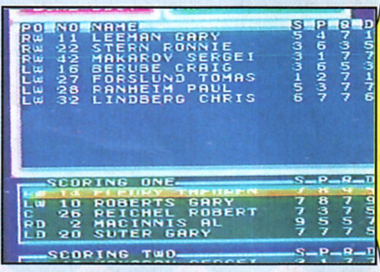
Retomando el tema de la fiebre del fútbol, **Jaleco** para no quedarse atrás presenta **Super Goal! 2** para SNES. Aquí la gente de **Jaleco** da un cambio radical a lo que era la anterior perspectiva del juego desarrollandolo ahora muy parecido al Super Soccer de Nintendo, pero a nuestro gusto un poco mejor; aquí tienes la posibilidad de escoger 24 equipos diferentes para competir en la Copa del Mundo; uno de los detalles interesantes de este juego es que cuando mandas un pase largo, la máquina realiza un Zoom Back (alejamiento) con lo que tienes ma-





yor visión del campo y de lo que está pasando, sinceramente este juego nos parece uno de los 2 ó 3 juegos de soccer que valen la pena.





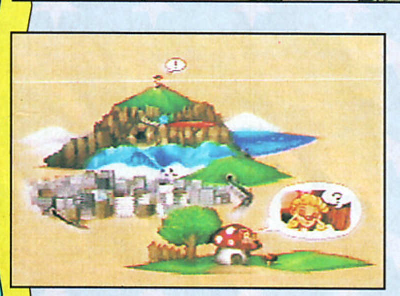
Que los 2 anteriores juegos hayan estado bien, no quiere decir que sus 3 juegos tenían que estarlo: **Pro Sport Hockey** es un título de (obviamente) Hockey que no presenta cosas muy relevantes y nada fuera de lo común; quizá de las pocas cosas que vimos a su favor es la gran variedad de equipos y jugadores que se encuentran en este juego pero no es nada extraordinario.

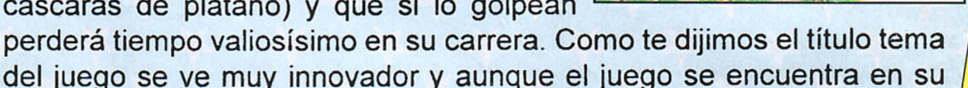
◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆



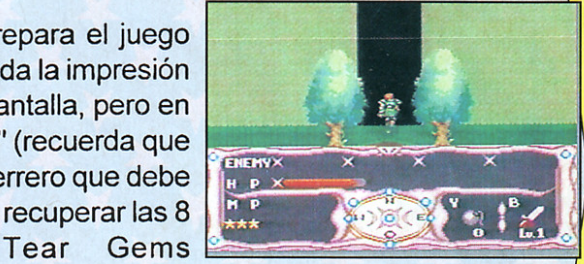


Y siguiendo con nuestro recorrido llegamos al stand de **Kemco**, donde vimos dos nuevos títulos para SNES. El primero de ellos es muy innovador en lo que a tema y desarrollo de juego se refiere. El juego en cuestión se llama **Crazy Runy** aquí el chiste del juego consiste en guiar a un pequeño payaso quien debe correr en escenas de colina abajo para llegar a desactivar una bomba a la que un enemigo suyo le prendió la mecha; su camino está lleno de peligros que harán más difícil su descenso (como troncos, clavos y cáscaras de plátano) y que si lo golpean perderá tiempo valiosísimo en su carrera. Como te dijimos el título tema del juego se ve muy innovador y aunque el juego se encuentra en su primera etapa de desarrollo se ve prometedor.

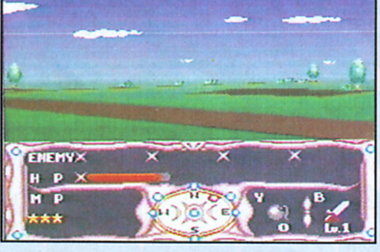




Y para los que gustan de juegos de aventuras, **Kemco** prepara el juego **Draconecrom**; este juego cuando lo ves por primera vez te da la impresión de ser un Drakkhen II por el modo en el que se mueve la pantalla, pero en realidad éste es un juego de "Side Scroll Action / Adventure" (recuerda que side scroll es "perspectiva de lado") el héroe es un joven guerrero que debe recuperar las 8 Tear Gems que están en poder de las bestias llamadas Draconecrom para así poder regresar la paz a la isla en la que vive; éste título es un buen reto para todos aquellos que gustan de los títulos de aventuras bastantes largos.

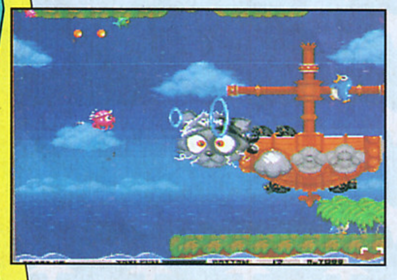




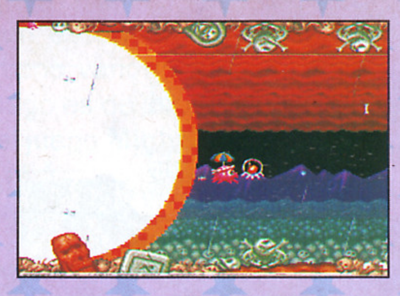


◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Realmente fue una sorpresa no ver nada nuevo (aparentemente) en el stand de **Konami**, ya que según nos enteramos su próximo proyecto para América es un juego donde el héroe es un ratón motociclista que no exhibieron, sin embargo nos llamó la atención ver 4 títulos japoneses que tenían ahí y que según nos comentaron estaban "a prueba" para ver qué tal respondía la gente y así ver si los traían. Los dos primeros son dos juegos de los que en algún momento comentamos en la revista y que son **Parodius** y **Goemon 2**, el primero de ellos es un título que es una parodia a todos los juegos de naves que ha hecho **Konami** (principalmente Gradius), con jefes y





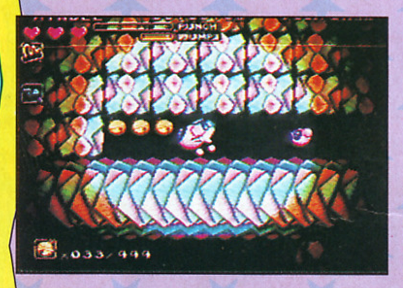




enemigos fuera de lo común (sin mencionar a los héroes), pero no por eso deja de ser un excelente juego de naves; **Goemon 2** es la continuación del juego conocido aquí como Legend of the Mystical Ninja y aquí, además de los 2 personajes que ya conocemos, hay un nuevo ninja y quien junto a Goemon y el Dr. Yang deben luchar contra un enemigo vestido como conejo, el modo de juego es muy parecido a la primera versión, sólo que aquí los gráficos son mejores y el juego es más largo.



Los otros 2 títulos son **Twin Bee Rainbow Bell Adventure** y **Powerful Pro Baseball 94**. En Twin Bee tú podrás escoger entre 3 diferentes tipos de naves con las que tendrás que rescatar a las Rainbow Bells que han sido robadas por un diabólico inventor conocido como el Dr. Warmon y que han sido regadas a lo largo de diferentes planetas; este juego de acción/aventura es para 1 ó 2 jugadores, pero muy coordinados; y por último te podemos decir que Powerful Pro Baseball 94 a simple vista no parece muy diferente a muchos juegos de béisbol que han salido, pero lo importante de este juego es que todas las jugadas son narradas por un locutor, lo que lo hace un poco más como una transmisión de T.V. de un partido de béisbol. Te recordamos que estos 4 títulos están aún bajo estudio, así que dependiendo la respuesta de la gente se verá si son traídos a América o no incluso con algunos cambios.

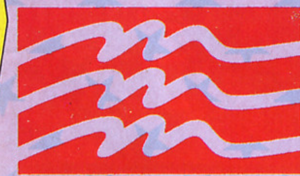








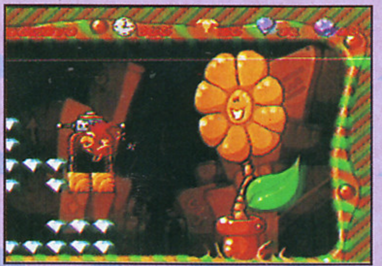
◆ ◆



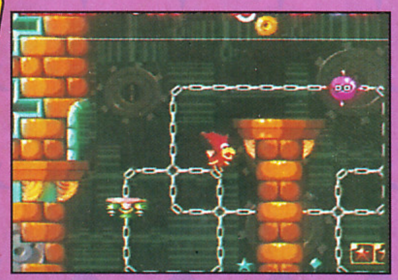
Mindscape parece decidido a aprovechar al máximo su licencia para crear juegos con Mario como personaje; ahora se encuentra preparando otro título educativo llamado **Mario Fun With Numbers** el cual es un título con opciones para divertirte, además de sumar, restar, multiplicar y encontrar números secretos tal como el título sugiere pues también verás colores, figuras geométricas y más cosas a nivel Kinder-Primaria; ahora que si tú prefieres acción en lugar de Edutaiment, **Mindscape** también prepara 2 juegos: el primero trata sobre un pollo **Alfred Chicken** que debe rescatar a todos los huevos y a su novia que han sido secuestrados del gallinero, el juego es de esos típicos en los que aparecen en una escena tipo laberinto y además de buscar







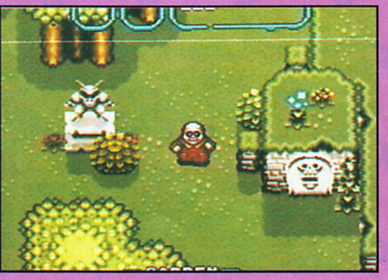
muchos items debes encontrar la salida, aunque los gráficos de este juego son interesantes, prácticamente no aporta gran cosa; el otro juego es la versión de Game Boy del título **Captain America and the Avengers** y aunque este juego en lo que a gráficos se refiere se ve más o menos, la movilidad no nos pareció muy buena (algo así como el de SNES) pero, en fin, hay gustos muy variados entre los videojugadores.





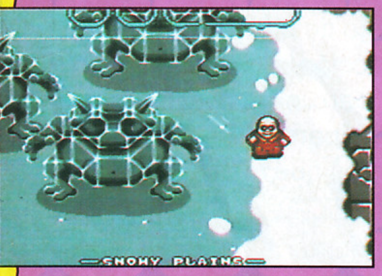






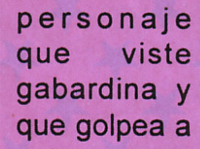


En este CES **Ocean** nos sorprendió ¿la razón? sólo uno de sus 4 títulos nuevos está basado en una película, nos referimos a **Addams Family Values**. Este juego, como te podrás imaginar está basado en la película del mismo nombre donde manejas al Tío Lucas (o Uncle Fester, como prefieras), él debe ayudar y rescatar a todos los miembros de la familia Addams, así como también rescatar toda su fortuna que ha sido robada por un enemigo desconocido (bueno, si ya viste la película ya sabes quién es); el juego está visto en una perspectiva de Arriba o Top View y aunque el chiste no es el mismo, nos recordó un poco al "Fester´s Quest" de NES.



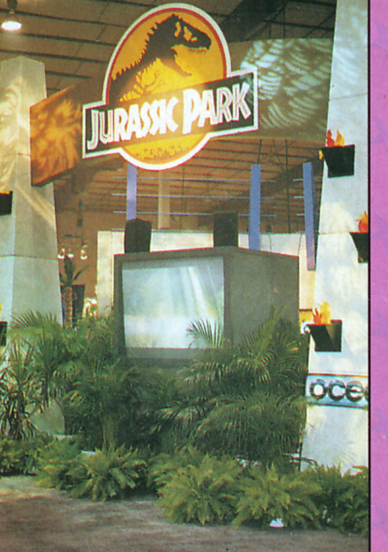


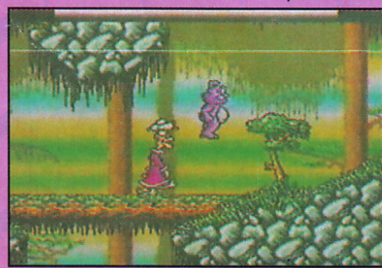
Los otros 3 títulos de **Ocean** están divididos: dos de caricaturas y el otro es de acción estilo Final Fight llamado **The Shadow**, aquí él héroe es un extraño personaje que viste gabardina y que golpea a quien se ponga enfrente de él, los gráficos de este juego son muy buenos, pero por desgracia no parece ofrecer nada nuevo para los que gustan de este tipo de juegos; y ahora hablando de los juegos de caricaturas tenemos a **Eeek! the Cat**, Eeek es un gato con una exagerada mala suerte y en este juego de aventuras "de lado" tiene que ayudar a muchos de sus amigos que se encuentran

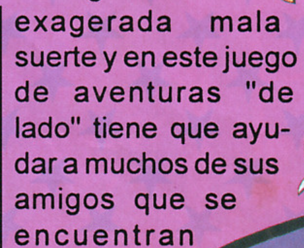


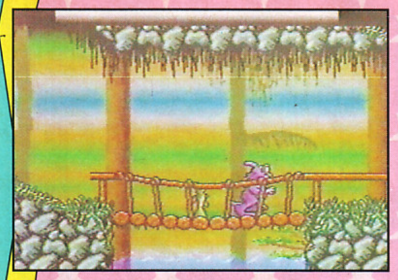




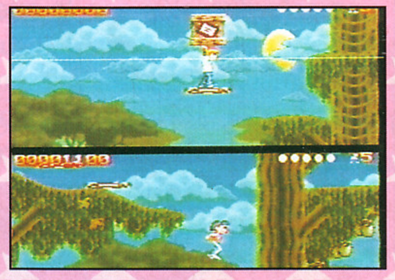


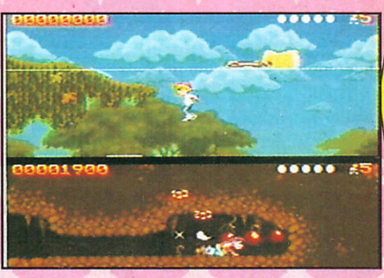






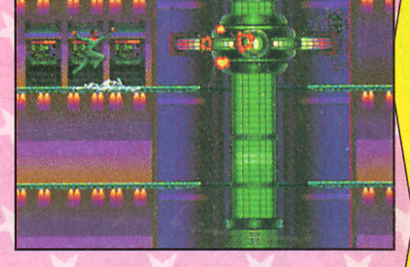
en desgracia en escenas de tipo laberinto, algo interesante de este juego es que tiene varios cinemas displays animados tipo caricatura, pero en sí el juego es de esos clásicos de Ocean; y ya para finalizar con Ocean, vimos el juego **Mighty Max**, del que no hay mucho que decir, ya que aún se encontraba bajo desarrollo, pero de lo que nos pudimos dar cuenta es que es para dos jugadores y la pantalla se divide para que puedan andar con libertad en una gran escena.



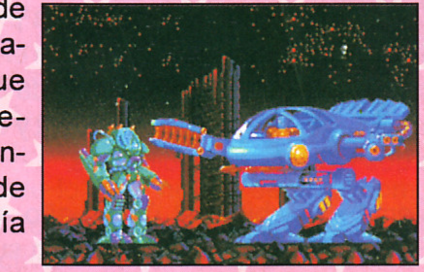


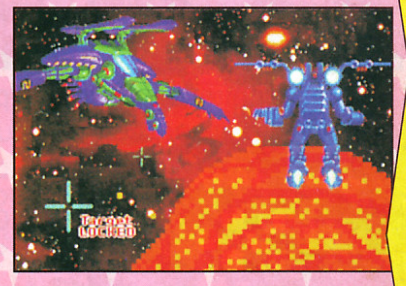


Una nueva compañía aparece en este CES: **Playmates Toys,** mostrando dos juegos con los que pretende entrar como licenciatario, el primero es **Star Trek: Deep Space Nine** (bueno al final de cuentas ¿cuántas compañías tienen licencia de Star Trek?) en este juego tú manejas al comandante Sisko que debe controlar una serie de problemas que se van presentando en la estación espacial Deep Space Nine; el otro título de **Playmates** es **Exo Squad**, en este título, basado en una popular caricatura, tú controlas a un soldado que maneja una armadura de poder y que debe enfrentarse a todos los enemigos de su base espacial, aunque ambos juegos se ven interesantes mejor nos abstenemos de recomendartelos o no, ya que sólo había demos que no se podían jugar.







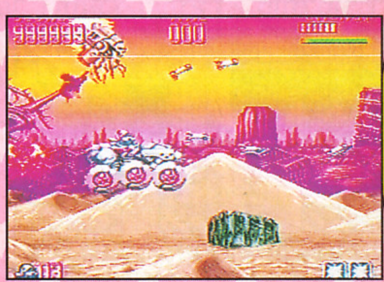


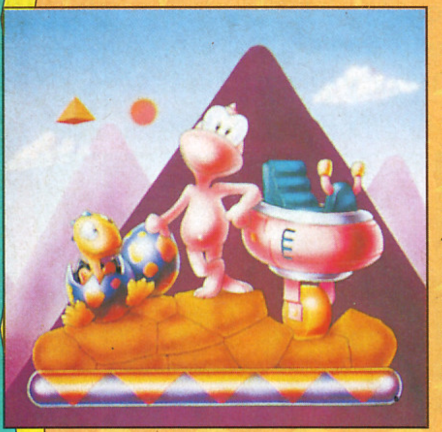


Según **Seika**, para hacer un buen juego hay que "romper las reglas", bueno, ellos no rompen muchas reglas que digamos pero aún así sus juegos para esta temporada se ven muy interesantes, quizá el que más llamaba la atención era **Super Turrican 2**, si tú has jugado alguna vez el primer Turrican te acordarás, como nosotros, que es un muy buen juego y está programado con "sólo" 4 megas; pues Super Turrican 2 es de 16 megas y tiene muchísimas más sorpresas, es más largo, tiene mejor música y ahora el personaje principal tiene muchas armas y opciones nuevas como un gancho "a la Bionic Commando" con el que le das más variedad al juego. Este título se encuentra en las primeras etapas de su desarrollo.

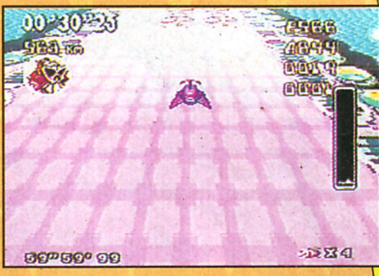


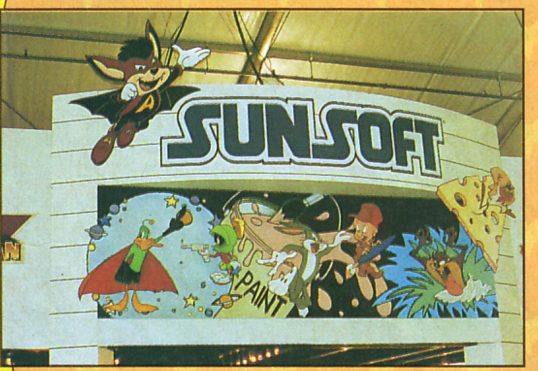






Otros dos juegos de **Seika** son **Freeway Flyboys**; este título es muy parecido a F-Zero sólo que aquí la escala siempre es en una sola dirección con lo que te metes en muchos problemas al dar vueltas; en este juego podrás escoger de entre 5 diferentes pilotos (sí, claro, con distintas habilidades cada uno); el otro título es sobre un pequeño extraterrestre llamado **Pinkie** y cuya misión es la de cuidar los huevos de dinosaurio que quedan en su planeta para evitar que sean robados, aunque de este último título no pudimos ver mucho pues aún se hallaba bajo desarrollo.

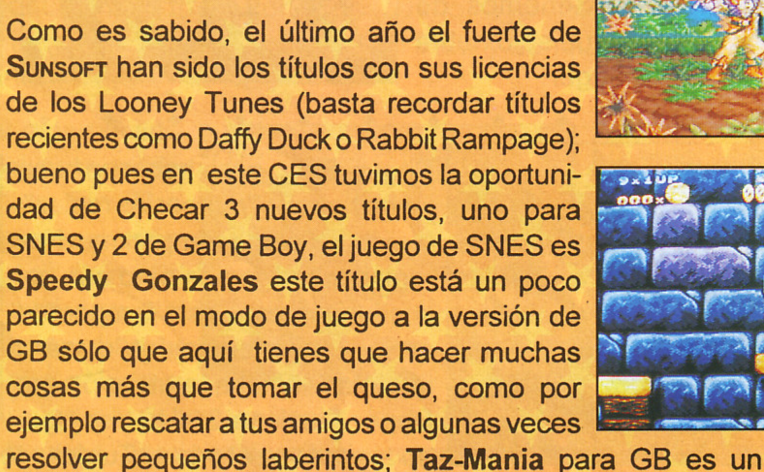




En este CES, **Sunsoft** tuvo una participación muy importante pues presentó varios títulos por ejemplo, ahí tuvimos la oportunidad de jugar **Pirates of the Dark Water**, en este título, y como en revistas pasadas te habíamos comentado, puedes escoger a uno de 3 diferentes peleadores que deben recuperar las piezas de un amuleto perdido con el que podrás luchar contra una extraña y peligrosísima sustancia conocida como "Dark Water" (agua obscura), el título es de pelea estilo Final Fight y es para uno o dos jugadores simultáneos.



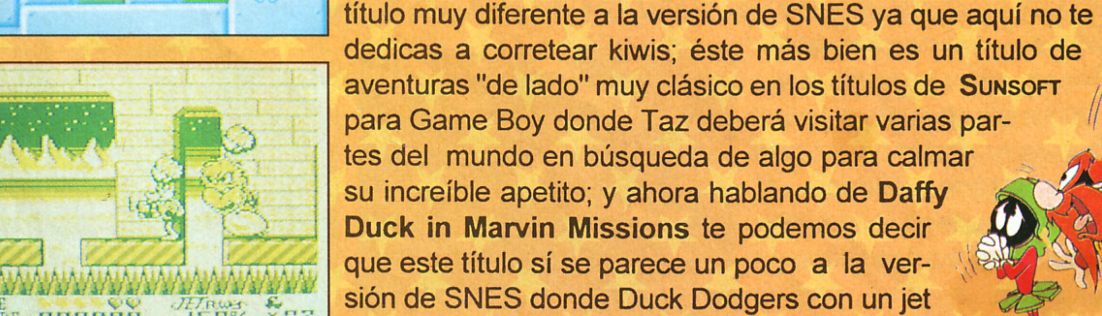


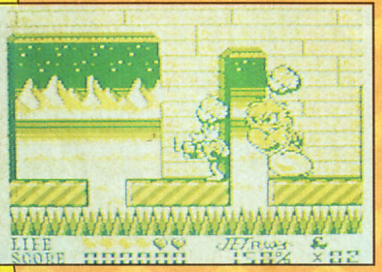


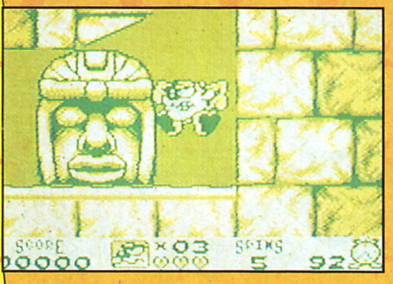


Como es sabido, el último año el fuerte de **Sunsoft** han sido los títulos con sus licencias de los Looney Tunes (basta recordar títulos recientes como Daffy Duck o Rabbit Rampage); bueno pues en este CES tuvimos la oportunidad de Checar 3 nuevos títulos, uno para SNES y 2 de Game Boy, el juego de SNES es **Speedy Gonzales** este título está un poco parecido en el modo de juego a la versión de GB sólo que aquí tienes que hacer muchas cosas más que tomar el queso, como por ejemplo rescatar a tus amigos o algunas veces resolver pequeños laberintos; **Taz-Mania** para GB es un título muy diferente a la versión de SNES ya que aquí no te dedicas a corretear kiwis; éste más bien es un título de aventuras "de lado" muy clásico en los títulos de **Sunsoft** para Game Boy donde Taz deberá visitar varias partes del mundo en búsqueda de algo para calmar su increíble apetito; y ahora hablando de **Daffy Duck in Marvin Missions** te podemos decir que este título sí se parece un poco a la versión de SNES donde Duck Dodgers con un jet









personal y varios tipos de armas debe enfrentarse a muchos de los secuaces de Marvin y así mandar a la basura todos sus planes para conquistar la Tierra.

SUNSOFT

The Death of Superman; en este juego tú revives varias batallas realizadas en las series de comics de la muerte de Superman entre Superman y Doomsday así como también la serie de el Reino de los Supermanes que desencadena la aparición del nuevo Superman; el título será para un sólo jugador y es un poco parecido en modo de juego al Pirates of Dark Water, solo que aquí todos los personajes tienen más poderes que hacen que el juego sea más espectacular.

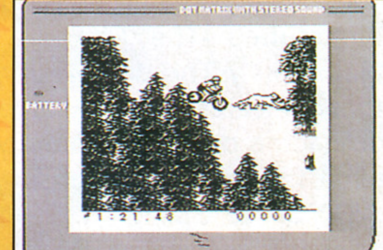


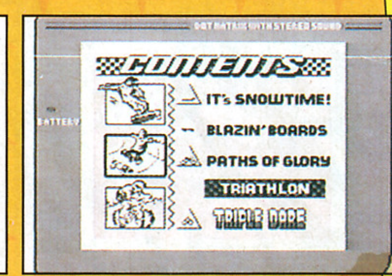


Nos mostraron Speedy Gonzales de SNES y nos preguntaron nuestra opinión de su posible éxito en México. Les comentamos que sería excelente, pero que nos encantaría verlo en español. Alfred lo comentó con David Siller, Director de Desarrollo de Producto y nos prometieron lanzarlo en inglés y español si Club Nintendo los ayudaba en la traducción, así que es casi seguro que este super juego lo disfrutes en tu idioma.



THQ y su subsidiaria **MALIBU GAMES** presentaron en este, como en cada CES, una buena cantidad de títulos, aunque claro, cantidad no siempre significa calidad; por ejemplo de lo más nuevo de esta compañía pudimos ver el juego **Sport Ilustrated for Kids**. En este título a diferencia del de SNES tienes diferentes actividades de donde escoger como Skateboarding, Bicicross o Ski, todas estas actividades las ves en Top View con lo que es muy fácil tener dominio del campo pero lo malo es que a final de cuentas las 3 competiciones se parecen mucho.











Entre otros de sus títulos que se caracterizan por ser licencias muy fuertes pudimos ver juegos como **Time Trax**; este juego sigue la trama de una serie de TV muy popular en los Estados Unidos que se supone se lleva a cabo en el siglo XXII; ahora que hablando de juegos basados en arcadia tenemos el título **Total Carnage**, este juego es muy parecido por el estilo al famoso Smash TV pero a diferencia de este último en Total Carnage no vas avanzando por arenas sino en scroll vertical y horizontal; **Time Killers** es otro de esos títulos de pelea que han aparecido últimamente en arcadia y que ahora se prepara para entrar al SNES, de este juego francamente no hay mucho que decir aunque quiso ser una mezcla de SFII con MK, no se









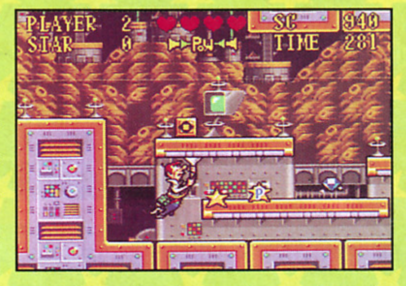


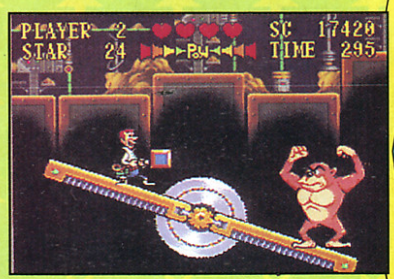
logro nada relevante; entre los planes futuros de **THQ** y **Malibu** están basados en series de televisión como "Sea Quest", Películas como "The Mask" y otro juego de la serie Sports Ilustrated pero ahora de Golf, así como una segunda aventura de **Ren & Stimpy** (aún cuando el primer juego acaba de ser lanzado) y un juego basado en una clásica película de Animación Japonesa llamada **Akira** (esperamos que saquen un juego que le haga justicia a la película).



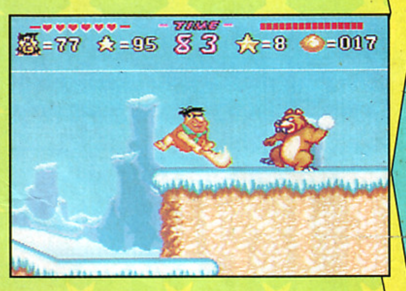
TAITO™

Y ya que estamos hablando de licencias importantes ahora vamos a ver a una compañía que en los ultimos años ha basado varios de sus éxitos en licencias de caricaturas; claro, nos referimos a **Taito** y sus juegos de la Hanna-Barbera. En este CES pudimos ver 2 juegos con estos personajes, el primero es **The Flintstones -The Treasure of the Sierra Madrock-** y **The Jetsons -Invasion of the Planet Pirates-**, en este juego Sónico es casi obligado a detener a un grupo de piratas espaciales que amenazan con tomar la tierra y para mermar sus propósitos cuenta con una poderosa "TVS-938005 Plus" o para no oírse muy técnicos una "aspiradora portátil"; el juego es sencillo y como los anteriores está dirigido al público más joven.



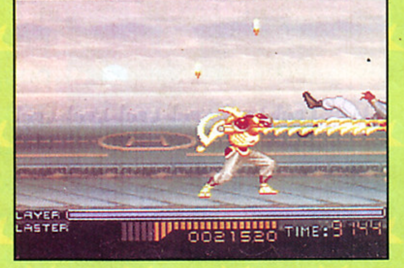


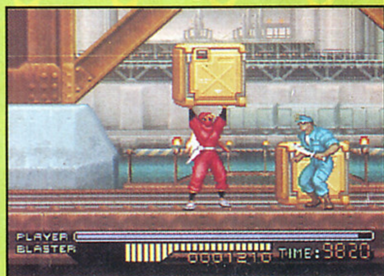






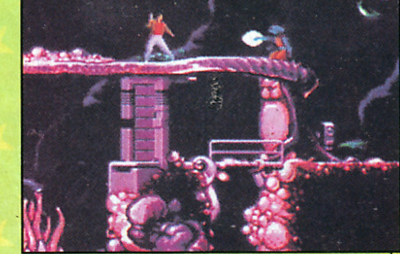
Y claro, que no todo en **Taito** era Hanna-Barbera, también tuvimos la oportunidad de conocer un nuevo juego conocido como **The Ninja Warriors**, aquí tú manejas a 3 diferentes robots Ninjas que son creados por una organización rebelde que busca derrocar al dictador Banglar quien ha llevado a su nación a la ruina; este título de Taito ha sido programado por Natsume y es uno de los mejores juegos de acción que hemos visto en bastante tiempo; cada robot tiene diferentes características y poderes especiales, te recomendamos que aunque el nombre no suene muy conocido le eches un ojo a este título.



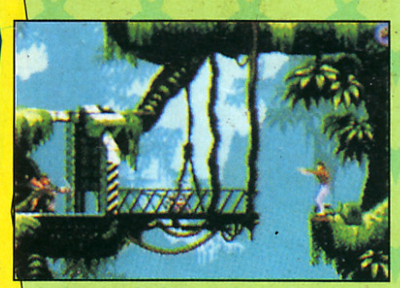


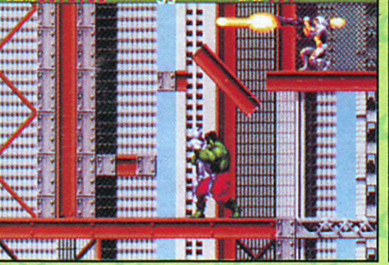


U.S. Gold es una compañía de reciente ingreso como licenciatario de Nintendo y presentó en este CES sus primeros juegos. En primer lugar tuvimos la oportunidad de checar el juego **Flash Back** que es algo así como una mezcla del Out of this World y Prince of Persia con un tema futurista; sin embargo algo que nos llamó mucho la atención es que este juego también lo vimos en el Stand de Sony Imagesoft, ¿por qué?, ¿quién sabe?; ahora que pasando a los héroes de



comics, próximamente esta compañía lanzará el juego **The incredible Hulk** donde el héroe es el gran ser verde de los comics de Marvel quien tiene que luchar contra algunos de sus más famosos enemigos como Rhino o The Abomination; el juego es un "Side Action" y Hulk tiene más de 15 diferentes movimientos.



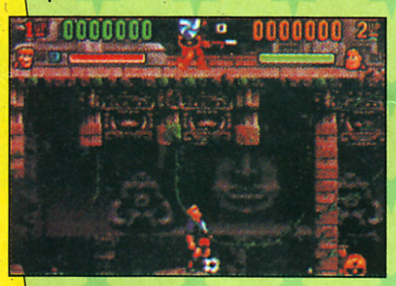




Ahora que hablando (¡nuevamente!) de juegos de fútbol **U.S. Gold** también presenta el suyo **World Cup USA 94** este juego aunque sea para 4 jugadores simultáneos y puedas elegir a los 24 equipos reales calificados para la copa del mundo no tiene gran cosa qué hacer ante otros que vimos; quizá sus únicas ventajas sean que éste es el juego oficial de la copa del mundo y que pueden escogerse 8 diferentes idiomas entre ellos el español; ahora que si se trata de mezclar fútbol con aventura, **Hurricanes** es una muy buena opción ya que este juego está basado en una serie de dibujos animados sobre el equipo de fútbol de la liga de los Estados Unidos llamado precisamente Hurricanes; aquí tu diriges a un personaje que debe avanzar por una escena "de lado" y donde su única arma es un balón con el que debe golpear a sus enemigos.



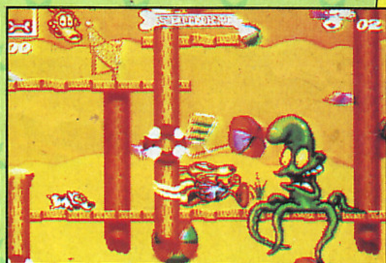


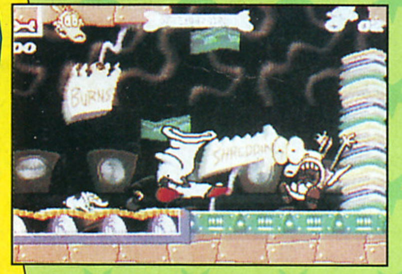


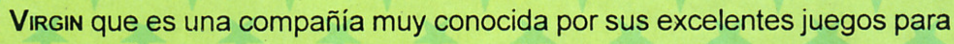


Siguiendo con los licenciatarios de recién ingreso fuimos a **Viacom New Media** donde pudimos ver su primer juego para SNES: **Rocko´s Modern Life Spunky´s Dangerous Day**, este juego esta basado en una caricatura de éxito en una emisora de cable en los EU; aquí Rocko, el héroe, debe ayudar a su pequeño perro Spunky a librar varios obstáculos que tiene e ir preparándole el camino para que Spunky pueda llegar al final de cada escena; este título es muy innovador y entretenido ya que requiere mucho ingenio por parte del videogugador para resolver todos los problemas que se te presentan así como habilidad para deshacerte de cuanto bicho raro te puedas encontrar en tu camino, además su animación es muy chistosa.







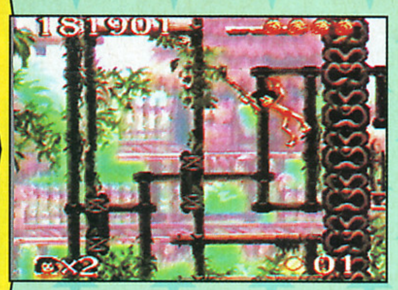


Virgin que es una compañía muy conocida por sus excelentes juegos para computadora y cuando comenzó como licenciatario de Nintendo sus juegos no eran muy buenos que digamos,











pero ahora las cosas han cambiado ya que la mayoría de sus juegos son de gran calidad y uno de los ejemplos más notables era su título **Jungle Book** basado en la película de Disney donde el héroe es Mowgli un niño que ha sido criado en la selva y que debe explorarla para así buscar a sus verdaderos padres; este juego es de acción de lado pero 2 cosas que lo caracterizan es la gran rapidez con la que se desarrolla el juego y la increíble animación que tienen tanto Mowgli como sus demás amigos y enemigos; este al parecer no será un título fácil y mucho menos corto (tiene 12 niveles de esos bien largos) pero eso es muy bueno para los que buscan juegos con reto; este es otro de esos "recomendados para echarle ojo".

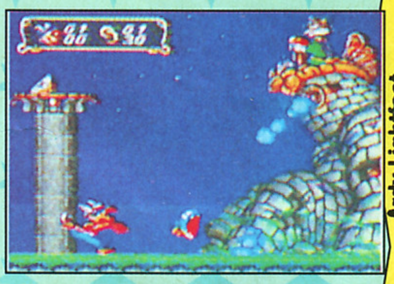


• •

Todo el reporte anterior fue de las compañías que presentaron cosas de interés; ahora te daremos un pequeño resumen de los otros licenciatarios que no incluimos en el reporte principal y algunas de sus novedades (y también los que no tuvieron novedades): **American Sammy Corporation**: No presentaron nada nuevo, en su stand sólo tenían un juego de pelea de Arcadia llamado **Survival Arts** que al parecer quisieron hacerlo más "fuerte" que Mortal Kombat pero les salió una parodia y lo peor es que parece que quieren hacerlo para SNES.

ASCII Entertainment: Tampoco mostró nada nuevo fuera del **Spellcraft Ardy Light Foot** y su control Fighter Stick SN, esperaremos al próximo CES a ver qué pasa con ellos.

Bandai America: esta compañía al parecer ya desaparecerá muy pronto pues aunque aún figura en la lista de licenciatarios tiene un año que no presenta nada


Ardy Lightfoot


MLBPA Baseball

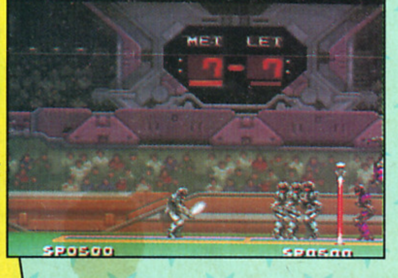
Electronic Arts sigue fuerte en lo que a deportes se refiere pues para este 94 tiene planeado lanzar los títulos **MLBPA Baseball**, **Bill Walsh College Football** y **FIFA International Soccer**, pudiéndose jugar los dos últimos títulos con el Multi-Adaptador; **FCI**: estos amigos siguen produciendo juegos R.P.G. como **Ultima: The False Prophet**; **Ultima: Runes of Virtue II**; **Ultima: The Black Gate** además **Might and Magic III** y un juego de lucha libre llamado **WCW-Super Brawl Wrestling**;

Gametek mostró un juego de un ninja intergaláctico llamado **Zool** (para entrar a la moda de tener una mascota) así como un juego llamado **Pinball Dreams**; este juego no es tan bueno como el de Technos ya que el scroll se mueve mucho y pierdes la noción de dónde estás.

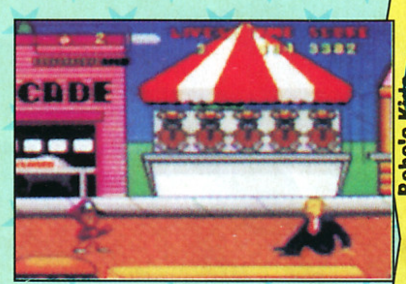

WCW-Super Brawl Wrestling


Jaguar XJ220

Hi-Tech Expressions y Hot-B no presentaron nada nuevo; Interplay seguía mostrando su **Lord of the Rings** así como un nuevo juego llamado **Blackthorne**; **JVC Industries** tenía como título aún sin salir el **Jaguar XJ220**; y con Kaneko estaba el título **Socks the Cat**; Koei es famoso por sus juegos de simulación y estrategia, y con los títulos **Liberty or Death** y **Operation Europe: Path to Victory** (ambos bélicos) lo comprobaba.


Hyper V-Ball

Mc'Oriver no mostró nada nuevo; siguen instalados en el **Hyper V-Ball** y **Aero Fighters**; en este CES se conocieron dos licenciatarios nuevos: Marvel Software y Mandingo Entertainment, y aunque el primero de ellos no ha hablado de sus planes, en Mandingo conoci-


Bebe's Kids





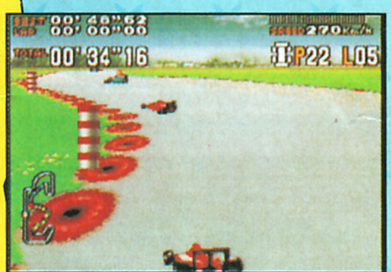
mos el juego **Bebe's Kids,** un título demasiado preeliminar para dar una opinión de él.

Maxis es una compañía famosa por sus juegos de simulación (ellos son los creadores de Sim City) y dentro de esta serie mostraron **Sim Ant** para SNES; **Microprose** quien junto a **Spectrum Holobyte** y **Bullet Proof Software** exhibieron en un mismo stand presentó el juego **Impossible Mission: 2025**; este juego es la adaptación de un juego de computadora donde sólo con saltos podrás infiltrarte en una base enemiga y así llegar a las terminales de computadoras para interrumpirlas; este título tiene mejores gráficos y movilidad así como varias opciones nuevas que lo hacen un título sencillo en su modo de juego pero con un buen reto.





Namco Hometek...pues nada fuera de lo común o que no supiéramos; los tres titulos que vimos ahora los han prometido desde el año pasado: **Battle Cars**, **Metal Marines** y **Suzuka 8-Hours**. Aunque es costumbre de **Natsume** no atender en los CES nos pudimos enterar que para esta mitad del 94 sólo tienen planeado lanzar un título de lucha libre llamado **Natsume Championship Wrestling**; y ahora sigamos con 3 compañías que parecen no tener muchas ganas de mostrar nada nuevo; ellas son **Parker Brothers**, **Renovation Products** y **Romstar** (ninguna de las 3 exhibió). **Seta USA** prepara (o sigue preparando) el título **F-1 Roc II**, este juego tiene como característica principal incluir un chip muy parecido al DSP pero desarrollado por ellos; el otro título en desarrollo es **ASP Air Strike Patroll** un juego de estrategia militar; por cierto nos enteramos que en Japón ya están trabajando en la secuela del juego Kendo Rage...sólo el tiempo nos dirá si deciden traerlo a América.



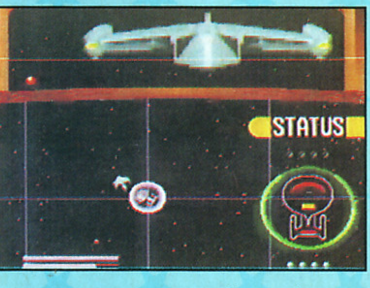
Sony Imagesoft también se unió al grupo de las compañías que no presentó nada nuevo sin embargo de los títulos que tenía pendientes desde el año pasado podemos ver que aún faltan por salir **Cliffhangger** para SNES, NES y Game Boy así como **The Last Action Hero** para los 3 sistemas y **ESPN Baseball Tonight**.







Con **Spectrum Holobyte** la compañía que se unió en la poderosa terna **Spectrum/ BPS/ Microprose**, ahora en este CES tuvimos la oportunidad de checar el título **Star Trek -The Next Generation-**, este juego conjuga un poco la acción y RPG; aquí tú comandas a la tripulación del Enterprise que debe ayudar a muchas personas en el Universo. Este título tiene 16 megas de memoria y está lo suficientemente largo como para mantenerte ocupado un buen rato. Por cierto después recibimos la visita de Howard Lazzarini en Club Nintendo quien nos trajo un prototipo de este juego que nos permitió analizarlo mejor.









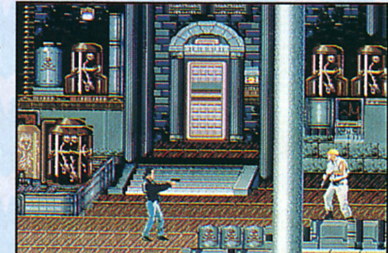
Square Soft sigue retrasando la aparición de su esperado (por los que gustamos de los RPG's) **Final Fantasy III**; nos comentaron que tal vez para mediados de este año ya esté listo, sin embargo también se encuentran trabajando en la traducción de otro RPG que sacó Capcom en Japón y que se llama **Breath of Fire**, según tenemos entendido este juego fué bien aceptado en Japón así que...esperamos. **Takara** prometió mostrar en este CES una versión preeliminar del juego **World Heroes II** sin embargo por alguna razón desconocida no lo presentaron, pero si pudimos ver el juego **King of Mosters 2**, una nueva versión de aquel juego donde varios monstruos deciden zanjar sus diferencias peleándose en ciudades, montañas y ríos.

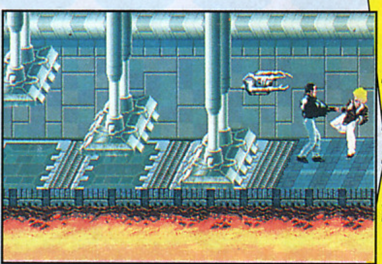
King of Monsters 2



Breath of Fire

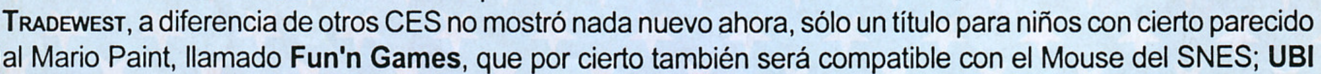
Tecmagik presentó el juego **Steven Seagal in The Final Option**; este juego estelarizado pro la estrella de películas de acción es muy parecido a Final Fight pero lo que lo hace único es que todos los gráficos son digitalizados y la animación de los personajes es muy buena así como la música; también aunque aún se encuentra en una etapa muy preliminar, este título promete mucho.

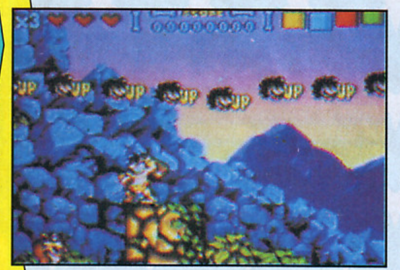




The Final Option

Al parecer **Tecmo** ha querido ya dedicarse de lleno a los juegos de deporte ya que después del gran éxito del Tecmo Super Bowl ahora prepara el **Tecmo MLBPA Baseball** que tendrá a todos los equipos, jugadores y estadísticas reales del béisbol de los Estados Unidos, aunque este título no estaba en exhibición no dudamos que sea un buen juego.


Era obligado preguntarles si lanzarían un Ninja Gaiden en SNES ¿Te imaginas? La respuesta fue **no porque** *se están especializando en deportes; así que nos quedaremos con las ganas por lo menos un buen rato.*



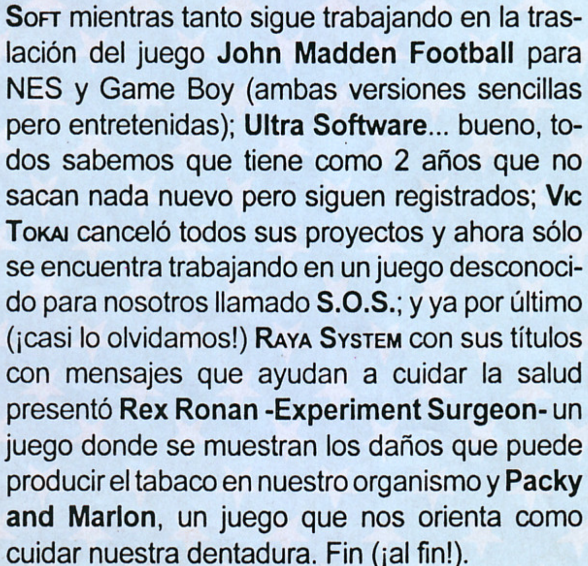
Prehistoric Man

Titus Software prepara un juego llamado **Prehistorik Man** (así, con K) para SNES y GB; en este juego tú controlas a un cavernícola que debe pasar diferentes escenas para rescatar a su chica

Toho sólo tienen planes de lanzar el título **Super Godzilla** para est mitad del 94.

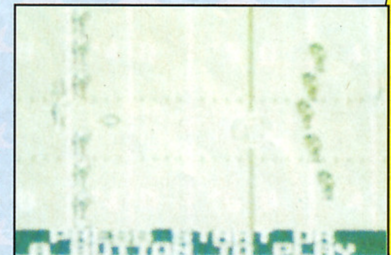
Super Godzilla

Tradewest, a diferencia de otros CES no mostró nada nuevo ahora, sólo un título para niños con cierto parecido al Mario Paint, llamado **Fun'n Games**, que por cierto también será compatible con el Mouse del SNES; **UBI Soft** mientras tanto sigue trabajando en la traslación del juego **John Madden Football** para NES y Game Boy (ambas versiones sencillas pero entretenidas); **Ultra Software**... bueno, todos sabemos que tiene como 2 años que no sacan nada nuevo pero siguen registrados; **Vic Tokai** canceló todos sus proyectos y ahora sólo se encuentra trabajando en un juego desconocido para nosotros llamado **S.O.S.**; y ya por último (¡casi lo olvidamos!) **Raya System** con sus títulos con mensajes que ayudan a cuidar la salud presentó **Rex Ronan -Experiment Surgeon-** un juego donde se muestran los daños que puede producir el tabaco en nuestro organismo y **Packy and Marlon**, un juego que nos orienta como cuidar nuestra dentadura. Fin (¡al fin!).



S.O.S.





John Madden Football



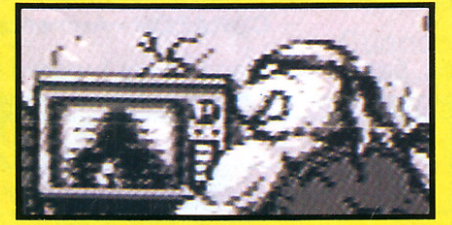
Rex Ronan







Un año ha pasado desde que Shredder fue vencido.



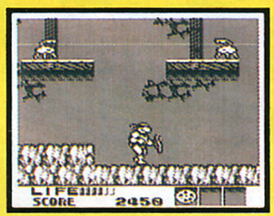


Mientras tres de las tortugas descansan en las alcantarillas, un boletín especial de Abril O'Neal interrumpió su programa favorito de T.V. diciendo... "Estoy aquí en una gran fuga de la cárcel, parece que el criminal responsable es..¡Arg....!". De pronto la señal de televisión ha sido cortada. "Seguramente le ha ocurrido algo a Abril, tenemos que rescatarla".

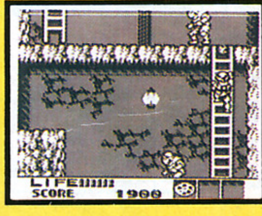
Miguel Angel ha regresado de la pizzería y no encuentra a sus amigos cuando escucha una risa que viene de la T.V.: "Yo tengo a tus tres amigos, si quieres rescatarlos ven a la mina abandonada que está en la orilla de la ciudad". Como verás Miguel Angel aparte de ir al rescate de Abril, primero tiene que rescatar a sus amigos y con tu ayuda estamos seguros que lo logrará.

Movimientos

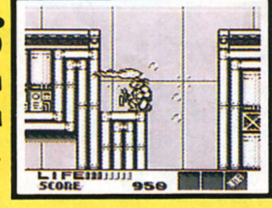
DERECHA o IZQUIERDA
Para moverte hacia los lados.



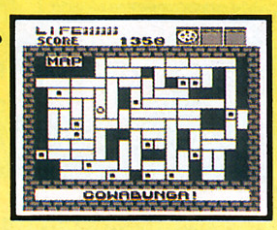
ARRIBA o ABAJO
Para subir o bajar escaleras.



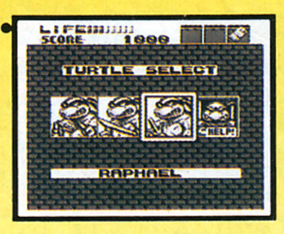
ABAJO
También sirve para agacharte.

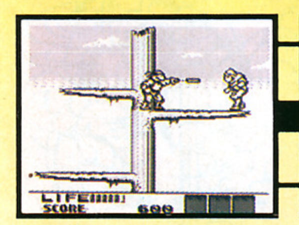


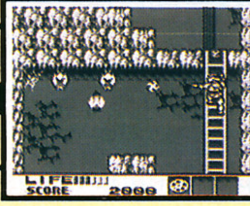
Select
Para visualizar el mapa, objetivos y tu posición.

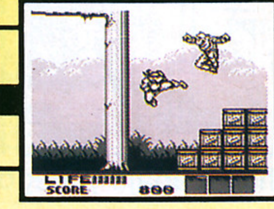


Start
Para seleccionar la tortuga que quieras (Siempre y cuando ya la hayas rescatado).









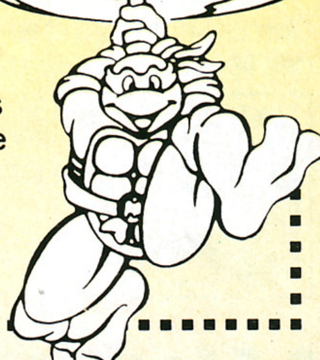
B: Para atacar, si estás en una escalera puedes lanzar estrellas y si estás en el aire patear.



A: Para saltar (Dependiendo del tiempo que lo dejes presionado, será el tamaño del salto que ejecutes).

El juego comienza con Miguel Angel (como ya te habíamos mencionado) y él tiene la habilidad de caer lentamente si presionas el botón A mientras estás en el aire.





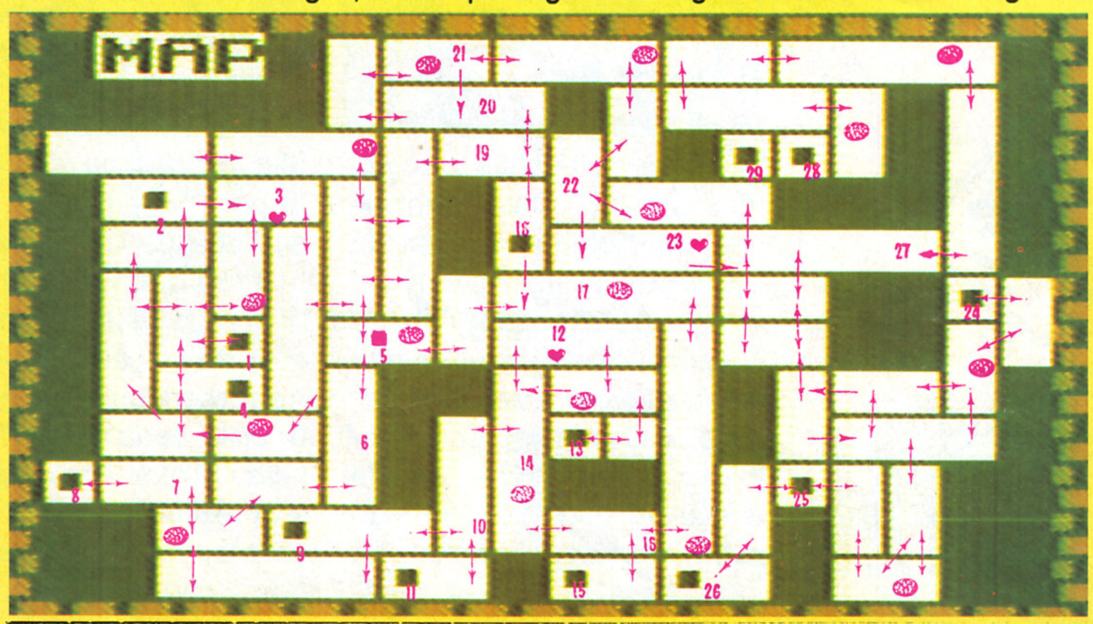
↔ Paso hacia los dos sentidos

→ Paso hacia un sólo sentido

PIZZA.- Automáticamente recupera tu energía al perder tu última línea

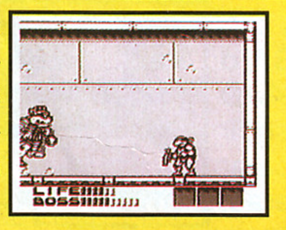
CORAZON.- Aumenta tu capacidad de energía:

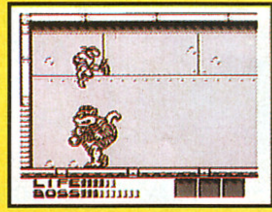
Para rescatar a nuestros amigos, tienes que llegar a los lugares indicados en el siguiente orden.



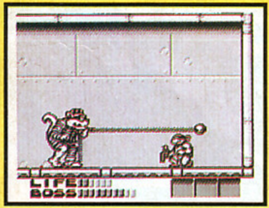
SCRATCH

1 Cuando éste enemigo dé pequeños saltos hacia atrás, prepárate porque va a correr hacia ti.



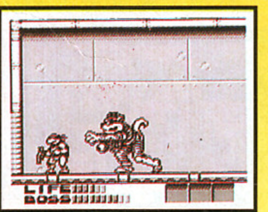


Cuando corra hacia ti, da un salto alto sobre él y golpéalo al caer.

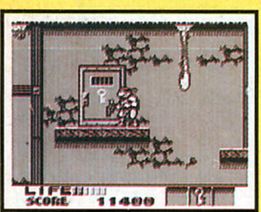


Cuando te lance la cadena agáchate y si estás cerca golpéalo.

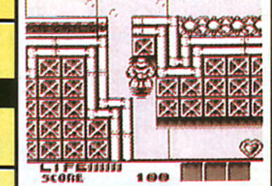
Cuando se te acerque mucho, aléjate de un pequeño salto para evitar que te dé un garrazo.

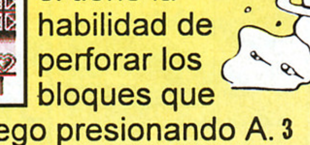


Después de eliminarlo obtienes una llave

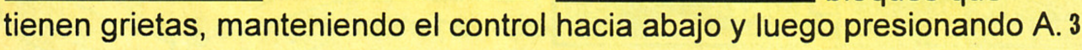




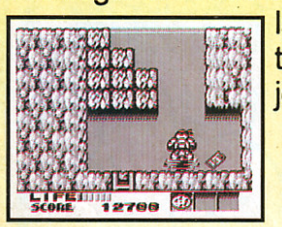


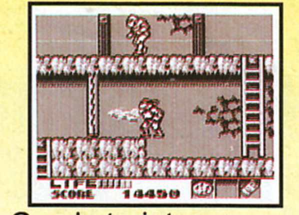


Aquí rescatas 2 a Leonardo, él tiene la habilidad de perforar los bloques que tienen grietas, manteniendo el control hacia abajo y luego presionando A. 3



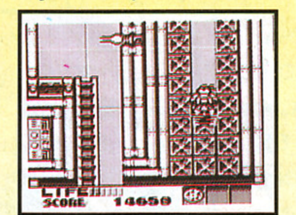
4 Con Leonardo ya puedes llegar a donde está la tarjeta.

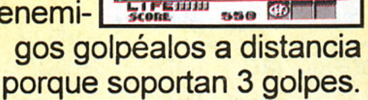




5 Con la tarjeta ya puedes pasar esta puerta.

6 Usa a Leonardo para bajar sin problemas.



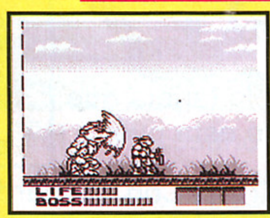


7 Estos enemigos golpéalos a distancia porque soportan 3 golpes.

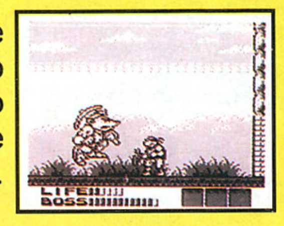


DIRTBAG

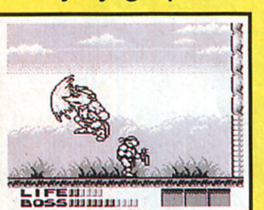
8 Mantente más o menos cerca de él.



Cuando salte fíjate muy bien cómo lo hace, ya que de eso depende cómo te ataca.



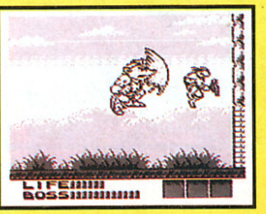
Si salta hacia atrás inmediatamente dará un salto alto hacia adelante, entonces pásate por debajo y golpéalo cuando caiga.



Si salta vertical, aléjate y sáltalo cuando se lance hacia ti.

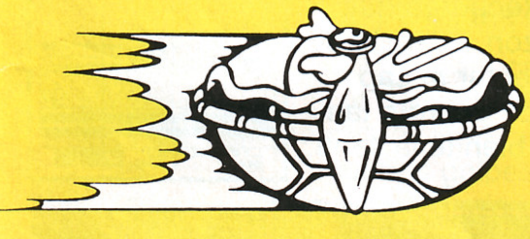


Cuando se salga de la pantalla permanece quieto, el enemigo va a caer del mismo lado en el que subió. Así que cuando baje, salta alejándote y baja regresándote lentamente mientras él se pasa por debajo y golpéalo.

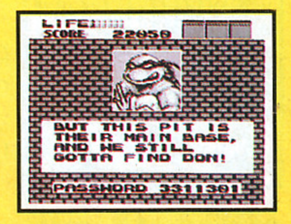




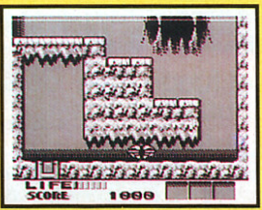
Después de eliminarlo obtienes una llave.



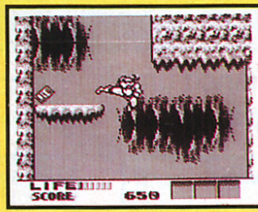
9 Aquí rescatas a Raphael, él tiene la habilidad de pasar por lugares muy estrechos y lo logras con mantener el control hacia Abajo y presionar A.



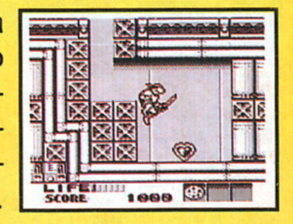
10 Con Raphael pasa por el hueco para llegar abajo.



11 Aquí obtienes una tarjeta.



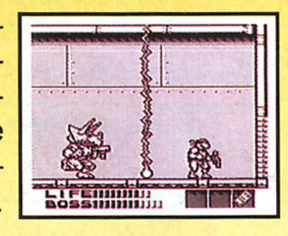
12 Aquí con ayuda de Leonardo toma este corazón para incrementar tu capacidad de energía.



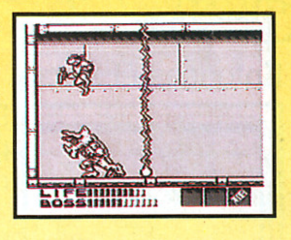
TRICERATON



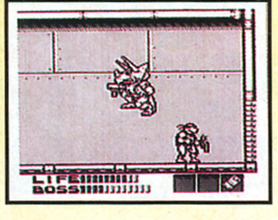
13 Cuando comience a moverse sin avanzar es que se lanzará velozmente hacia ti.

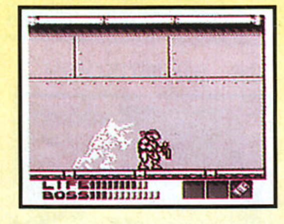


En cuanto se lance hacia ti salta alto y baja lentamente para dar tiempo a que haya un lugar donde caer sin que te toque.



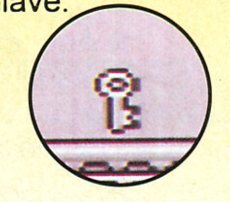
Si da un salto hacia atrás pásate por debajo cuando salte al frente.



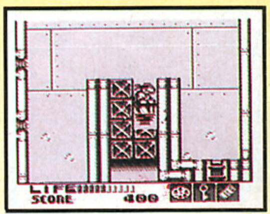


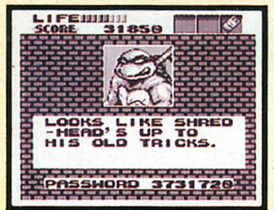
Golpéalo de lejos y rápidamente aléjate.

Después de eliminarlo obtienes una llave.

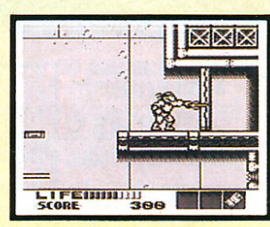


14 Utiliza a Leonardo para bajar sin que te toquen los lásers.

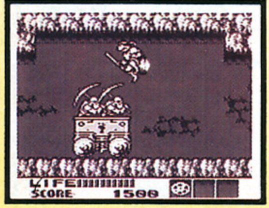




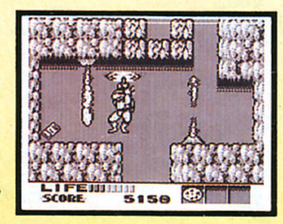
Aquí rescatas a Donatello. El tiene la habilidad de trepar por las paredes. Cuando estés pegado a una pared, presiona el control hacia la pared junto con el botón A. 15



16 Ahora con la tarjeta que tienes, abre esta puerta.



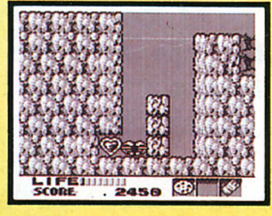
En cuanto escuches a los enemigos da un gran salto. 17



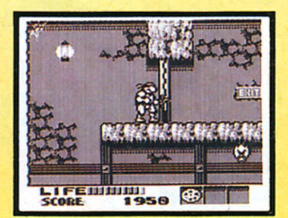
Con Leonardo llega al lugar donde está la tarjeta y déjate caer para darte la vuelta de nuevo. 18

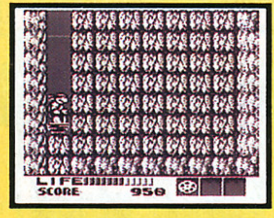
19 Ahora que ya tienes la tarjeta, tienes que avanzar por arriba, así que salta con patada para evitar que te tiren.

20 Aquí utiliza a Leonardo y después a Raphael para tomar el corazón



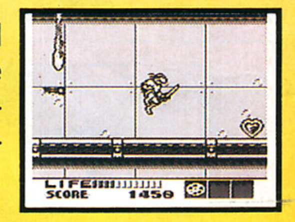
21 Con la tarjeta ya puedes pasar esta puerta.





Aquí, con Leonardo, perfora los bloques que están pegados a la izquierda para llegar a la escena de abajo. 22

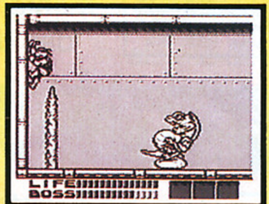
23 Recuerda que el corazón, además de incrementar tu capacidad de energía también te la llena.



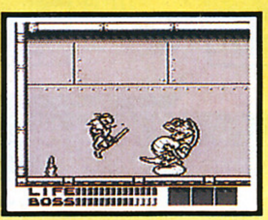
SCALE TAIL

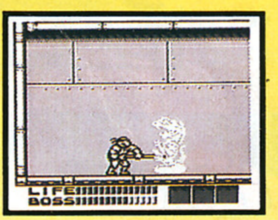


24 En cuanto te lance una bola, pégate a la pared con Donatello.

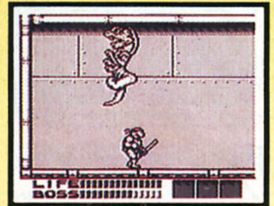


Y justo cuando el fuego baje, dejate caer y golpea al jefe.

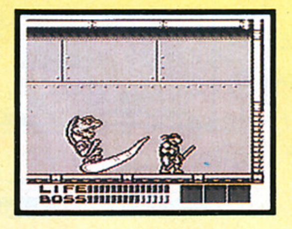




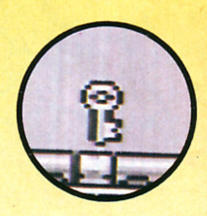
Entonces él salta y tú te pasas por debajo.



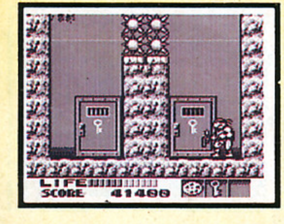
Cuando caiga aléjate y después de que te ataque con su cola, golpéalo y repite la jugada.



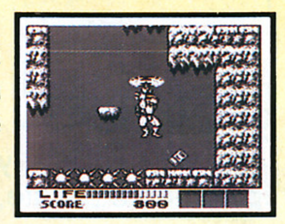
Obtienes una llave al eliminarlo.



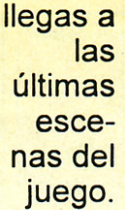
25 Con la llave rescatas a Splinter y además puedes llegar al otro lado.

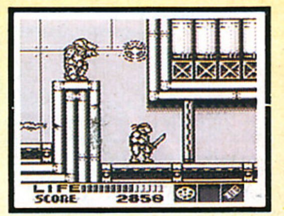


26 Aquí está la última tarjeta que necesitas.



27 Abriendo esta puerta llegas a las últimas escenas del juego.





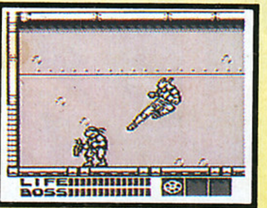
28 Aquí te enfrentas nuevamente con los 4 jefes que ya pasaste, pero ahora tú ya sabes como eliminarlos. Cada vez que pases uno se llenará tu energía.

CYBER SHREDDER

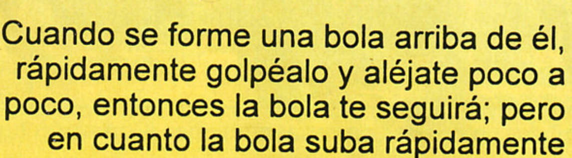
Al llegar con él es necesario que tengas una pizza para facilitar tu triunfo.

Cuando se eleve y comience a aparecer en varios lugares mantente en movimiento para que cuando se lance hacia ti no te toque.



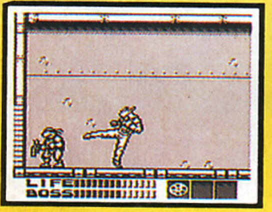


Si se agacha es que va a saltar; con facilidad lo puedes saltar y al caer golpéalo.



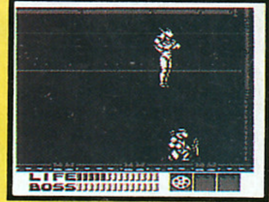
Cuando se forme una bola arriba de él, rápidamente golpéalo y aléjate poco a poco, entonces la bola te seguirá; pero en cuanto la bola suba rápidamente prepárate a saltar porque al bajar la bola formará columnas de fuego.

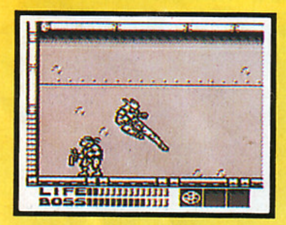




Si comienza a caminar hacia ti aléjate porque te patea (aquí también lo puedes golpear pero a una distancia que él no te alcance).

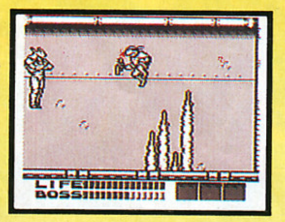
Cuando le hayas quitado toda la energía, el jefe nuevamente la llenará y cambiará su técnica de ataque. Para empezar colócate como se ve en la foto para golpearlo al bajar.

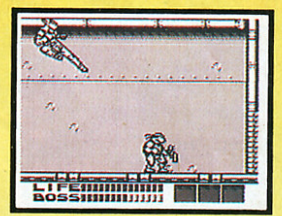




Ahora cuando dé un pequeño salto hacia atrás es porque se va a lanzar con una patada, tú pásate por debajo y golpéalo al caer.

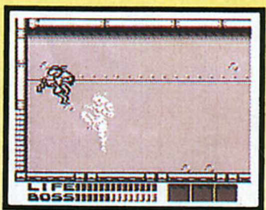
Cuando se eleve aléjate y salta el fuego que te lanza sin acercarte a él porque baja pateando.





29 Al eliminarlo obtienes una llave para abrir la última puerta.

Ahora cuando se agache es que se va a lanzar hacia ti velozmente, así que salta a manera de esquivarlo.



COWABUNGA!

Esperamos que muy pronto sea este tu grito de batalla con ayuda de estos tips.

PASSWORD
0000002

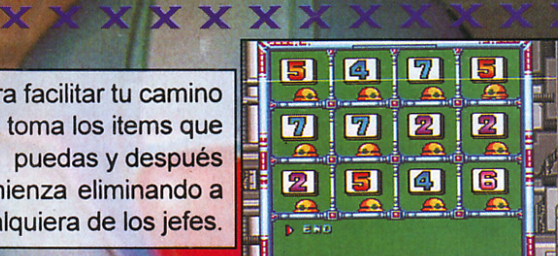
A todos tus passwords siempre ponles el número 2 al último, ya que es el número de continues.

TIPS de





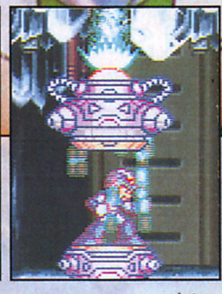
Para facilitar tu camino toma los items que puedas y después comienza eliminando a cualquiera de los jefes.



Pero si quieres terminarlo sin continuar aquí te damos una de las mejores rutas.

EMPIEZA EN LA ESCENA DE CHILL PENGUIN





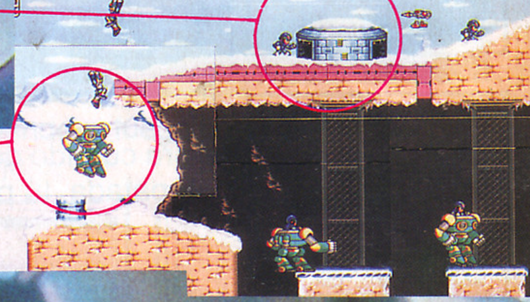


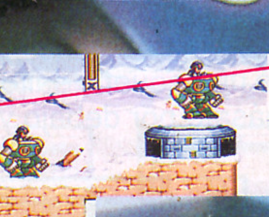


Aquí te encuentras con una cápsula del Dr. Light que te da "Acceleration System" así ya puedes correr al presionar A (también funciona si presionas el control dos veces rápidamente hacia un mismo lado).



Después de eliminar a Flame Mammoth regresa a este lugar para destruir con fuego el tanque y obtener un contenedor de energía.

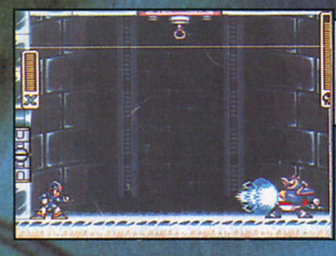




Con el robot salta y cuando estés en lo más alto presiona el control hacia arriba y salta para salirte del robot y alcanzar la parte de arriba.



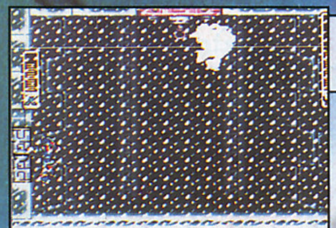
CHILL PENGUIN



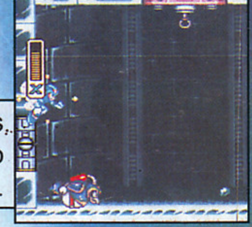
Para comenzar carga X-Buster (presionando y manteniendo) antes de entrar con él y suelta el botón cuando hayas entrado.



Cuando lance hielo, pégate en la pared mientras cargas X-Buster.

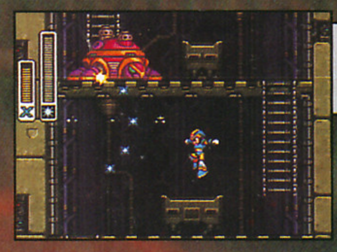


En cuanto se cuelgue del techo, sube más alto y al irte resbalando dispárale.



Cuando puedas dispárale pero si le rebotan los disparos, rápido súbete a la pared porque se va a deslizar, justo cuando se reincorpore dispárale.

AHORA LA ESCENA DE BOOMER KUWANGER



Dispárale a la pared con hielo de tal manera que que le rebote a la tortuga.



Cuando vayas subiendo en la plataforma esquiva a los enemigos corriendo

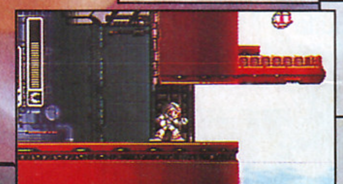


BOOMER KUWANGER



Comienza por conectarle un X-Buster igual que a Chill Penguin. Mantente pegado a la pared casi en lo más alto y cuando el esté debajo de ti salta hacia el otro lado (si presionas A y B simultáneamente tu salto es más largo), dispárale y repite la jugada.

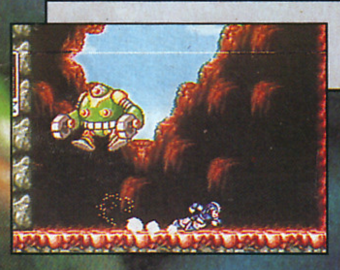
Cuando ya le hayas bajado más o menos la mitad de la energía y el comience a desaparecer y aparecer colócate donde indica la foto sin dejar de dispararle en cuanto aparezca; así sigue hasta eliminarlo.



Nota: Si te cuesta mucho trabajo eliminarlo pasa primero a Storm Eagle (con X-Buster) y Flame Mammoth para que lleges con más energía y dos subtanques.

Recuerda después de eliminarlo entrar nuevamente a la escena para tomar el contenedor con B. Cutter.

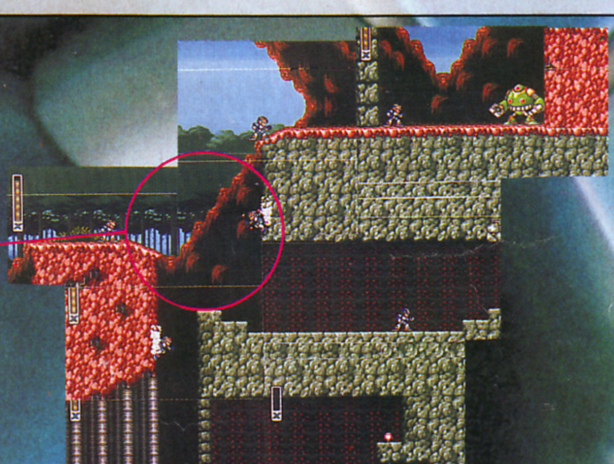
AHORA LA ESCENA DE STING CHAMELEON



Mantente en la orilla (porque si te acercas te lanzará su brazo) y cuando salte el robot pásate por debajo corriendo.

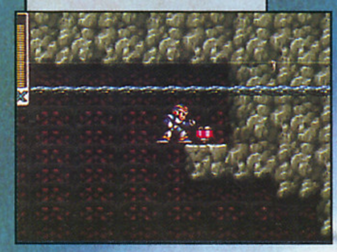


Dispárale saltando de tal forma que le des en la cabeza. Repite la jugada hasta eliminarlo.



Corre y salta para alcanzar la pared.

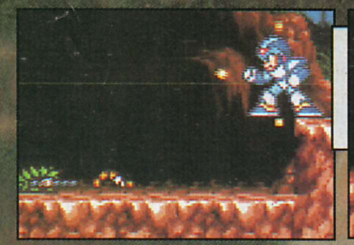
Después de eliminar a Launch Octopuss esta parte, se llena de agua; así corres y saltas para alcanzar este contenedor.



Después de eliminarlo obtienes una cápsula del Dr. Light que te da una mejor armadura con la que disminuye a un 50% el daño que te hacen.



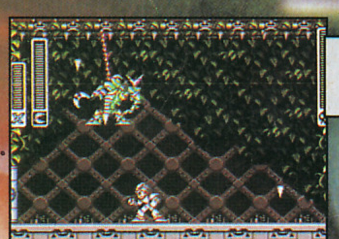





Hay unos arbustos que te lanzan gusanos, si de casualidad aparece uno de color rojo, elimínalo, con seguridad te dará una vida.

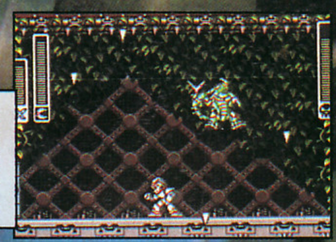




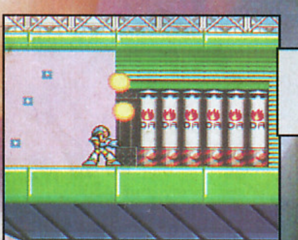
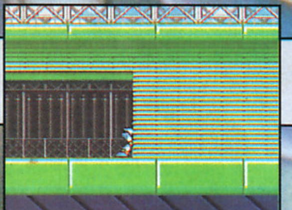


Colócate al centro y justo cuando se cuelgue lánzale un B. Cutter.

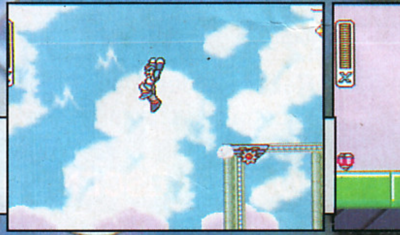
Aléjate un poco de él y poco antes de que toque el suelo lanza un B. Cutter hacia el lado contrario; repite este último paso hasta eliminarlo.

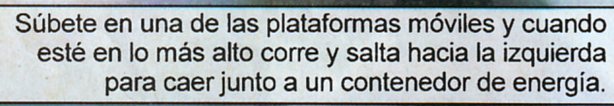


AHORA LA ESCENA DE STORM EAGLE

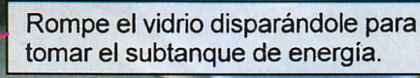



Aquí destruye los tanques con hielo y pégate a la derecha para tomar una vida oculta.



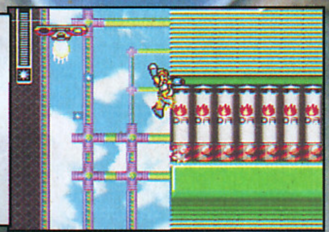
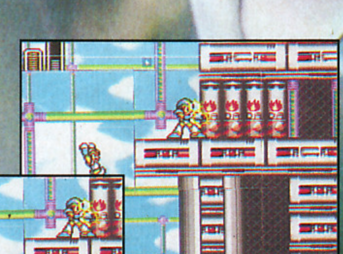



Súbete en una de las plataformas móviles y cuando esté en lo más alto corre y salta hacia la izquierda para caer junto a un contenedor de energía.



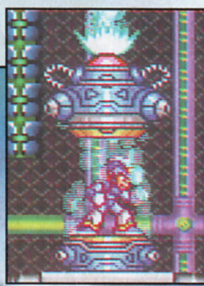
Rompe el vidrio disparándole para tomar el subtanque de energía.

Baja hasta alinearte con los tanques, salta y dispárale con hielo para tomar la vida que está más adelante.

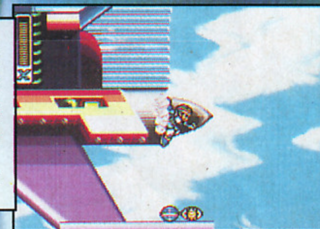



Corre y salta para alcanzar a subir donde están los tanques.

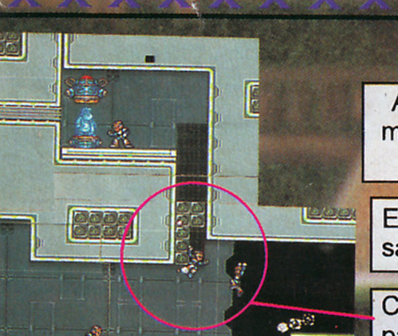
Más adelante hay otra cápsula del Dr. Light que te proporciona un Casco para romper bloques.

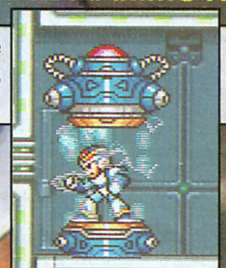

Al llegar a la nave deslízate por la parte trasera; ahí hay energía.

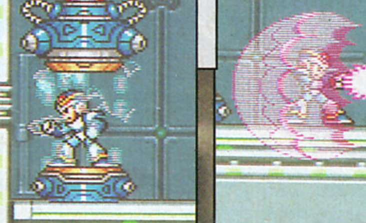


AHORA LA ESCENA DE FLAME MAMMOTH



Aquí hay otra cápsula del Dr. Light que te mejora el X-Buster además que lo puedes usar con cualquiera de las armas.

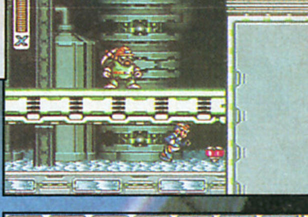




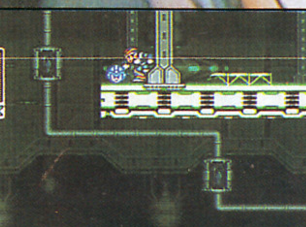
En cuanto te agarres del bloque salta rápidamente para llegar arriba.

Corre y salta justo en la orilla para alcanzar el bloque.

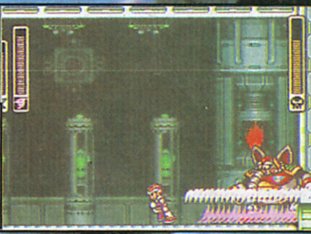
Más adelante si te vas por abajo hay un contenedor de energía.







Ahora si te subes y te regresas a la izquierda hay una vida, ahí podrás correr y saltar hacia la izquierda para llegar a donde está un subtanque.

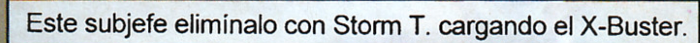




FLAME MAMMOTH



Con este jefe no hay problema sólo dispárale de cerca con Storm T. hasta eliminarlo, si salta esquívalo corriendo. (Recuerda después de eliminarlo ir a la escena de Chill Penguin por el contenedor de energía).



AHORA LA ESCENA DE SPARK MANDRILL

Sube por la primera escalera, baja en la siguiente y avanza para llegar a este lugar; salta y cuando estés bajando lanza un B. Cutter para agarrar el subtanque.

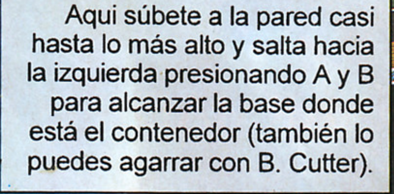


En donde la pantalla se obscurece dispara constantemente para evitar que te sorprenda uno de los enemigos que atraviezan la pantalla velozmente.

Este subjefe elimínalo con Storm T. cargando el X-Buster.

A las tortugas es más fácil eliminarlas con fuego.



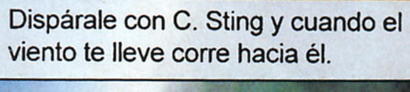


Aqui súbete a la pared casi hasta lo más alto y salta hacia la izquierda presionando A y B para alcanzar la base donde está el contenedor (también lo puedes agarrar con B. Cutter).



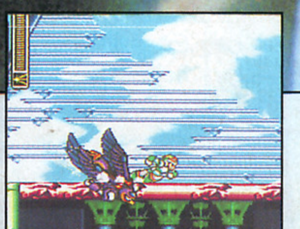
STORM EAGLE

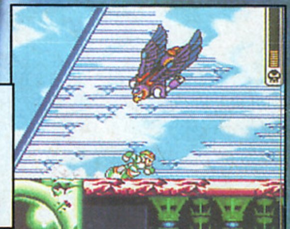




Dispárale con C. Sting y cuando el viento te lleve corre hacia él.

Cuando se salga de la pantalla prepárate para correr en cuanto se escuche que va a caer, justo después de que lo esquivas, dispárale.





SPARK MANDRILL





Dispárale con hielo para congelarlo.



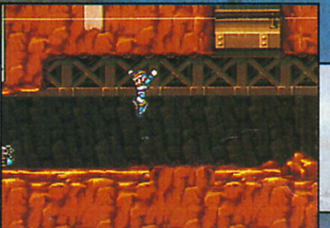
Cuando rompa el hielo espera un instante para dispararle nuevamente; repite esto hasta eliminarlo.

AHORA LA ESCENA DE ARMORED ARMADILLO

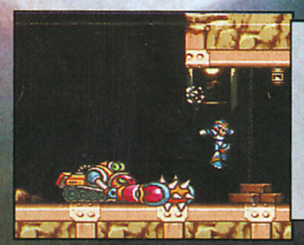


Al llegar a donde está la primera ave hay un murciélago muy similar a los de Mega Man 2, elimínalo varias veces ya que tiene las más altas probabilidades de que te dé vida. *AXY*

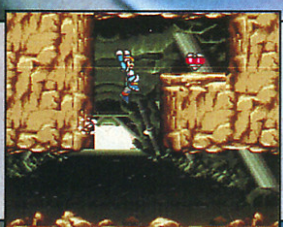
Resbálate por la pared y justo cuando el enemigo comience a moverse súbete rápido y deja que se vaya para que tú puedas tomar el subtanque que está a la izquierda.







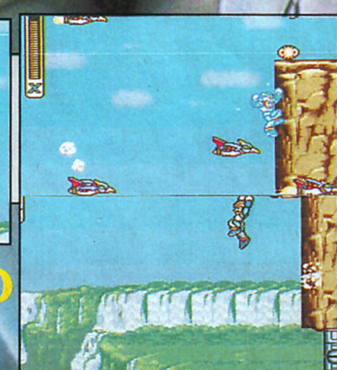




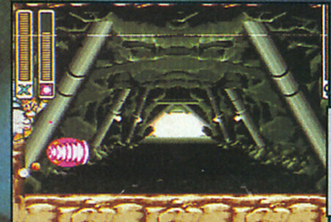
El siguiente tanque lo puedes esquivar pegándote a la derecha cuando vayas cayendo o elimínalo con fuego para que más adelante puedas tomar el contenedor de energía.

Cuando ya casi vas a llegar con el jefe corre y salta de la plataforma cuando estés en lo más alto, o también te puedes subir dando un salto largo y regrésate para alcanzar la energía que hay arriba.



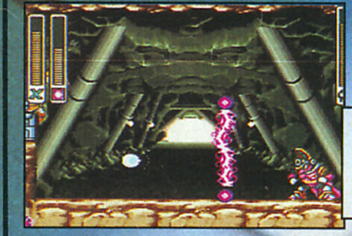


ARMORED ARMADILLO



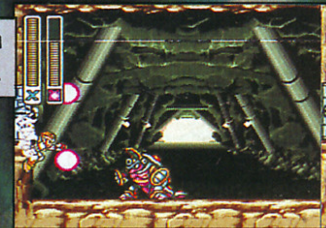
Al entrar rápidamente súbete a la pared para esquivarlo y carga el X-Buster con E. Spark.





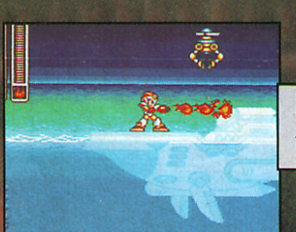
En cuanto se detenga dispárale.

Mantente en la pared y dispárale con E. Spark cargando el X-Buster.





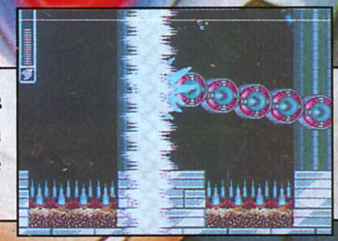
AHORA LA ESCENA DE LAUNCH OCTOPUSS

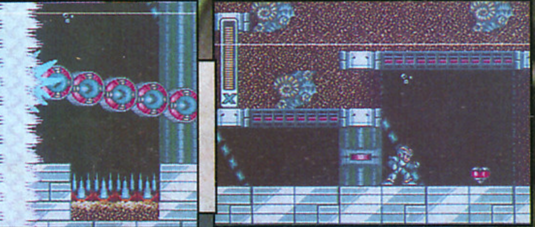




A estos enemigos elimínalos con E. Spark.

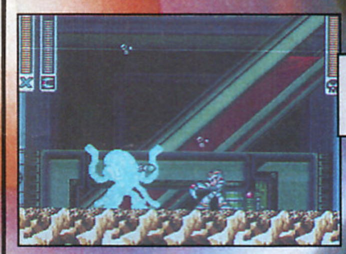
Esta nave húndela con fuego para que se forme un hueco en el piso y bajes por él.





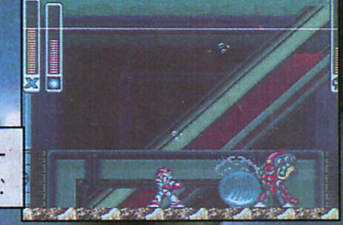
Abajo te encuentras con este enemigo. Dispárale con Storm T. (cargando X-Buster) en la cabeza o la cola para destruirlo y así llegar al contenedor que está más adelante.

LAUNCH OCTOPUSS



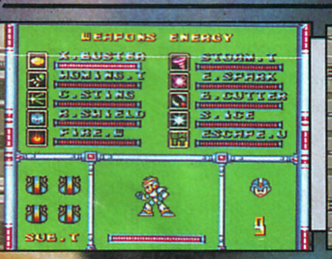
Primero elimina sus tentáculos con B. Cutter.





Ya que le quitaste los tentáculos dispárale con R. Shield hasta eliminarlo.

Recuerda que después de eliminar a Launch Octpuss tienes que ir a la escena de Sting Chamaleon por un contenedor.





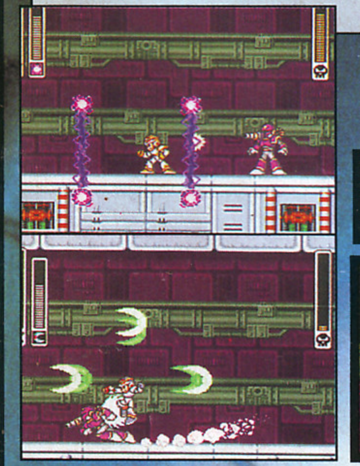
Antes de entrar a la escena de Sigma puedes ir a recargar los subtanques y hacer vidas a la escena de Armored Armadillo.



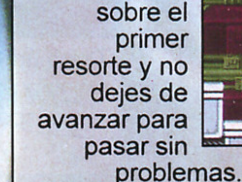


ESCENA DE SIGMA

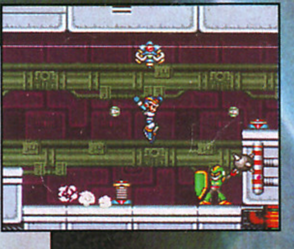
A este enemigo lo eliminas con X-Buster de E. Spark o B. Cutter.







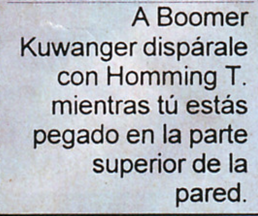
Aquí corre sobre el primer resorte y no dejes de avanzar para pasar sin problemas.



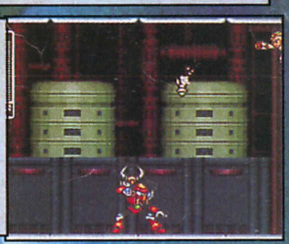


Para subir aquí utiliza X-Buster de C. Sting.

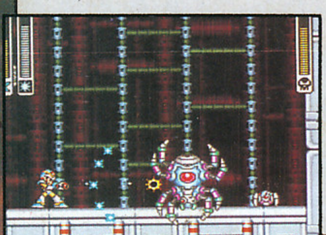




A Boomer Kuwanger dispárale con Homming T. mientras tú estás pegado en la parte superior de la pared.



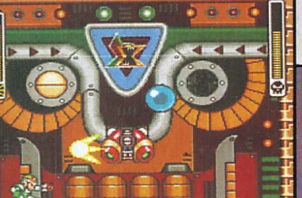
A esta araña dispárale con hielo justo cuando descubre su centro rojo. Después de eliminarla puedes ir a la escena de Armored Armadillo si necesitas vidas, o recargar tus subtanques.

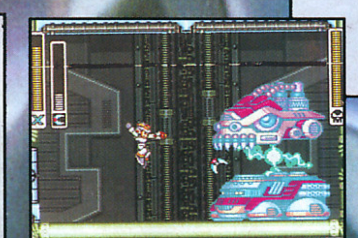


Al entrar nuevamente a la escena de Sigma te enfrentas a Chill Penguin; dispárale con fuego y recuerda que si el fuego no hace contacto es que va a deslizarse así que sáltalo. Más adelante te enfrentas con Storm Eagle... ya sabes como eliminarlo pero no desperdicies C. Sting.



A este jefe dispárale con C. Sting primero hay que eliminarle las esferas de los lados.

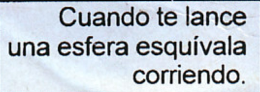




Y por último la parte del centro, como rebota en las paredes esquívalo deslizándote por la pared.

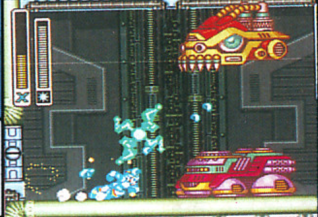
Pasando este jefe nuevamente puedes ir a recargarte a la escena de Armored Armadillo.

Al entrar nuevamente a la escena de Sigma te enfrentas a Armored Armadillo, Sting Chamaleon, Spark Mandrill, Launch Octopuss, Flame Mammoth y el siguiente tanque.



Dispárale con B. Cutter o con X-Buster de Homming T.

Cuando te lance una esfera esquívala corriendo.



Después de eliminarlo recarga tus subtanques.

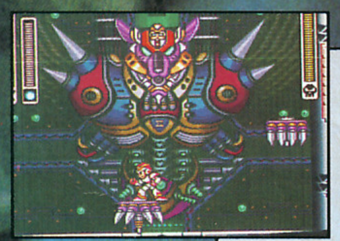
A él dispárale con X-Buster totalmente cargado o con hielo y esquívalo subiéndote a la pared y dando un salto largo hacia el otro lado.



Cuando te enfrentes a Sigma rápidamente súbete a lo más alto de la pared; el comenzará a subir saltando de un lado al otro. Poco antes de que te alcance déjate caer y dispárale con E. Spark.



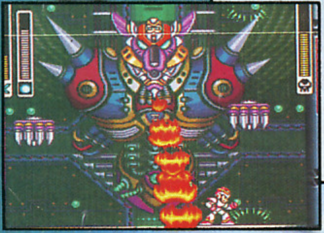




Cuando te enfrentes al robot mantente al centro de la pantalla y prepárate a saltar sobre la garra cuando te la lance.

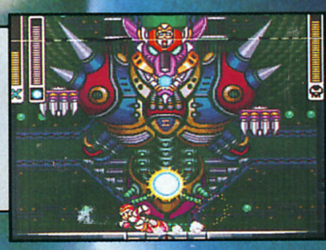
Poco antes de llegar hasta arriba salta y dispárale con R. Shield.





Si te lanza fuego muévete a la orilla pero cuídate de los rayos que lanzan las garras.

Si comienza a disparar colócate al centro y justo cuando un disparo pase cerca de ti corre para esquivar el siguiente.



ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

SELECCIONAMOS ALGUNOS DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS Y CON LA AYUDA DE NUESTROS PILOTOS "OVPE", "ALFA" Y "FOX", TE PRESENTAMOS ESTA EXCLUSIVA LISTA DE SECRETOS INEDITOS DE REVISTA CLUB NINTENDO.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
TOM & JERRY (NES)	VIDAS INFINITAS	• →→↑←↑→↓ B, A, Y SELECT
CAPTAIN SKYHAWK (NES)	INVISIBILIDAD	• ↑ → ↓ ← 4 VECES
SUPER GHOULS´N GHOSTS (SUPER NES)	SACAR A "NICE CATCH"	• MANTEN PRESIONADO ↑ CUANDO TOMES LA LLAVE
CASTLEVANIA III DRACULAS CURSE (NES)	SOUND MODE	• A, B, Y START AL MISMO TIEMPO
CAPTAIN PLANET (NES)	PASSWORD FINAL	• 8 2 9 4 4 3
DIRTY HARRY (NES)	VIDAS ILIMITADAS	• INTRODUCE "CLYDE"
FAXANADU (NES)	PASSWORD FINAL	• z c f ? c u ? 8 Y Q 5 Y R o V 5 E I Q h C E I A
GARGOYLE´S QUEST (GAME BOY)	ULTIMA PANTALLA	• 9 C J A - 5 L 4 B
LIFE FORCE (NES)	OBTENER 30 VIDAS	• ↑↑↓↓←→←→ B, A, B, A, START.
GRADIUS (NES)	EMPEZAR COMPLETO DE PODERES	• PAUSA Y EJECUTA: ↑↑↓↓←→←→, "B" Y "A", QUITA LA PAUSA.
GRADIUS III (SUPER NES)	AUMENTAR CREDITS	• PRESIONA "X" MUY RAPIDO EN LA PRESENTACION, CADA 10 VECES EQUIVALE A UN CREDITS MAS.
	JUGAR EN UN NIVEL PARA PROFESIONALES	• PRESIONA RAPIDAMENTE "A" EN "GAME LEVEL" (OPTION MODE), APARECERA LA PALABRA "ARCADE".


CLASIFICADOS


CLASIFICADOS
CLUB
Nintendo®



GAME SHOP

EL MAS COMPLETO CLUB DE ARRIENDO PARA SUPERMINTENDO

LOS TITULOS MAS ACTUALES, ELEGIDOS POR LOS QUE SI SABEN DE VIDEOJUEGOS.

INSCRIPCION	$4.000
24 HORAS	$ 800
48 HORAS	$1.400

PASEO LAS PALMAS 2209, LOCAL 048, METRO LOS LEONES
FONO 2519131, FONO/FAX 2344855

GAME SHOP

LA VANGUARDIA EN VIDEO JUEGOS 16, 32 Y 64 BIT

OFERTAS

JUEGOS ORIGINALES:

CASTELVANIA IV	$19.000
BATMAN RETURNS	$19.000
CONTRA III	$18.000
BATTLETOADS v/s DOUBLE DRAGON	$24.000
AKELAY	$18.000
CANGO CAPER	$18.000
PRINCE OF PERSIA	$19.000
ROCKY POCKY	$18.000
ROCKY RODENT'S	$19.000

ESPECIALIDAD EN SUPER NINTENDO

NOVEDADES: FATAL FURY 2, NBA JAM, FLASHBACK, LETHAL ENFORCES, DRAGON BALL Z 2, MEGAMAN SOCCER, STAR TREK, BARKLEY JAM.

*SI ERES DE PROVINCIA CONSULTA NUESTRO SISTEMA DE DESPACHO

PASEO LAS PALMAS 2209, LOCAL 048 SUBSUELO, METRO LOS LEONES. FONO: 2344855 - 2519131

GAME SHOP

¿TE ABURRISTE DE TU JUEGO DE SUPERNINTENDO?

EN GAME SHOP TE LO CAMBIAMOS
POR SOLO $4.000
MAS DE 80 TITULOS A ELECCION

PASEO LAS PALMAS 2209, LOCAL 048, SUBSUELO
FONO 2344855, FONO/FAX 2519131

CYBERLUDICA

JUEGOS SUPERNINTENDO AL POR MAYOR

ATENCION ESPECIALIZADA EN VIDEO CLUBES

Lo asesoramos en el montaje de su tienda y en la optimización de su Club de Arriendo. La mayor variedad, los mejores títulos, los mejores precios, la mejor facilidad de pago. Distribución de revistas norteamericanas: GAMEPRO, EGM, GAME FAN, ELECTRONIC GAMES, etcétera.

IMPORTACION DIRECTA Y RAPIDA DE USA.

FONO 2344855 - FAX 2358145 - PROVIDENCIA 1652 - LOCAL 6

COMUNIQUESE A NUESTRO DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

EDITORIAL ANDINA
Fono: 2464026 - 2467204 - 2467205
Fax: 2464025
Las Condes
Santiago

IMPORTADORA JUISMA

SUPERNINTENDO CONTROL SET $76.990
INTERCAMBIO CASSETTES SUPER NES $4.000

VENTAS POR MAYOR Y AL DETALLE

MONJITAS 825 - LOCAL 520 - FONO 6323859 - SANTIAGO



MORTAL KOMBAT

Soy una chica fanática de este juego y un día, cuando estaba jugando en el "puente", apareció un personaje llamado "Reptile", pero no sé porqué sucedió. ¿Podrían decírmelo?
CAROLINA SCHILLING
Antofagasta, Chile

Realmente me sorprendió ver que una chica fuera fanática de Mortal Kombat, ya que, por lo menos yo, nunca había conocido a una que lo fuera. ¡Te felicito!. Sin querer, descubriste a un personaje que muchos estaban buscando sin saber dónde ni como encontrarlo. La respuesta, en todo caso, es simple: En la escena "The Pit" (a la que tu llamas "El Puente"), debes derrotar a tu adversario haciéndole dos "Flaw Less" y acabándolo con un "Finish Him Move". Para que te resulte el truco, no debes presionar "bloqueo" (L ó R) durante todo el combate. ¿Y qué pasa con Sonya? dirás tú, ya que ella usa bloqueo en su "Finish Him". Pues bien, con ella igual resulta este truco, sólo que, para que funcione, no debes hacer el "Grab Leg" (cuando agarra con las piernas) en ningún momento. Esos son todos los requisitos que "Reptile" te pide para tener "El Honor" de pelear con él. Espero que nos sigas escribiendo y que más chicas como tú se atrevan a confesar que este juego les encanta.

Max

NES

Quisiéramos saber cuál es el verdadero futuro del NES, ya que ustedes han dicho que ninguna compañía ha anunciado su final, pero ya casi no están haciendo juegos para este sistema.
MUCHISIMOS LECTORES
Varios Países

Yo pensé que este tema ya se había agotado, pero después de leer la cuadragésimo tercera carta con la misma pregunta, me dí cuenta que esto no era así.
Lo que nosotros hemos dicho es cierto: ningún licenciatario nos ha dicho que ya no vayan a hacer más juegos para el NES, pero, por lo visto, los hechos dicen otra cosa. Sólo vean el reporte del CES de este verano: ¿Cuántos juegos ven para el NES? ¿Uno? ¿Tal vez dos?. La realidad es así: lo nuevo sigue avanzando y lo viejo se vuelve cada vez más viejo.
Piensen que todo evoluciona y así como algunos dinosaurios evolucionaron hasta ser aves, el NES lo hizo hasta convertirse en Super NES.
Así que ése es el futuro del NES; lanzar tres o cuatro juegos al año.
Pero no se desesperen, ya que para conocer o jugar todos los títulos que actualmente existen para NES, tendrán tarea por lo menos para 3 años más. Además, siempre es bueno actualizarse.

Max

FATALITIES

Somos un grupo de amigos que queremos saber si es cierto que existe una clave en "Mortal Kombat" de Super NES para obtener la sangre y los fatalities.
EDUARDO BROWN, ERNESTO MEJIA, JOSE DREYER
Estado Monagas, Venezuela

Lamento decirles que ya es un hecho comprobado a nivel mundial que dicha clave no existe para el Super NES ni el Game Boy. Varias revistas norteamericanas ofrecieron fabulosos premios para el que la descubriera, pasaron meses y nada ocurrió. Hubo una publicación incluso que entregó una clave falsa sólo para atraer la atención de los lectores.

Max

MORTAL KOMBAT II

¿Cuándo saldrá este juego en el Super NES? ¿Le quitarán los fatalities y la sangre como lo hicieron con la primera parte?
JOSE L. BAEZ,
ALVARO GONZALEZ,
MARCELO SEPULVEDA
Chile

La fecha estimativa en que hará su llegada a los sistemas caseros es en Septiembre del presente año. Al parecer, quieren repetir lo que el año pasado se conoció como "Mortal Monday", el cual se realizó en el mismo mes. Para darles un poco de información, les diré que ahora se pueden escoger hasta 12 personajes en lugar de 7. Y que todo ha sido mejorado en comparación a su primera versión; los escenarios, los movimientos, los fatalities (conocidos en Super NES como "Finish Him Moves"), etc.
Lamentablemente, es 100% seguro que este juego será afectado por la censura si llega a aparecer en el sistema Super NES, porque las políticas de Nintendo son claras: no a la sangre ni a la violencia.

Max

MEGA MAN 4

Quiero un password para llegar directo al castillo de Dr. Willy.
FRANCISCO BRAVO
Mendoza, Argentina

Desafortunadamente te contamos que no existe el password que tu nos pides. Pero esperamos compenzarte con este password para llegar al castillo del Dr. Cosak. Para lograrlo pon las dos bolas de color rojo en las siguientes posiciones: A-1, A-4, B-5, E-2, F-1, F-3. Ahora sólo falta tu astucia para llegar al castillo del Dr. Willy.

Alfa

P. OF PERSIA

¿Está en proyecto lanzar el juego "Prince of Persia 2" para Super NES? ¿Qué otro juego similar me recomiendan?
LUCAS F. SANTILLAN
Berazategui, Argentina

Si leiste el reporte del CES, en ninguna parte se habló de la segunda parte de este juego. Esto no quiere decir que no vaya a ser lanzada, pero por el momento no hay planes de hacerla. Con respecto a otros juegos similares, te recomendamos "Out of This World" y el recientemente lanzado "Flash Back". Ahora que si lo que quieres es rescatar princesas y estar en el desierto, te sugiero no perderte el gran juego "Aladdin".

Max

STREET FIGHTER II

Quisiera saber qué tan especial es el juego "Tecmo Cup Soccer III" del que hablaron en un número anterior como para haber desplazado a Street Fighter II del primer lugar en Japón.
FABIAN CAÑULEF
Pto. Montt, Chile

En realidad el juego no es tan extraordinario como nosotros pudiéramos pensar por estas latitudes del planeta; es sólo una mejora del "Tecmo Cup Soccer" que ya conocimos hace un tiempo atrás. El juego es como un partido de fútbol narrado donde debes tomar decisiones. Por ejemplo, te dicen: "Estás a 15 metros del arco rival y se acercan dos defensas" ahí te dan las opciones "patea", "bloquea", "da un pase" y otras más. Y así transcurre todo el juego.
Es obvio que para el gusto americano esto no tiene casi nada de brillante, pero para el japonés, esto es una verdadera locura y éxito.
Como ves, son dos diferentes culturas con algunos gustos parecidos y otros totalmente diferentes. Pero estamos seguros de que tus gustos son muy parecido al de nosotros. Así que, a menos que seas ultra-fanático de los juegos R.P.G. te aconsejo que no te desesperes en conseguir este juego.

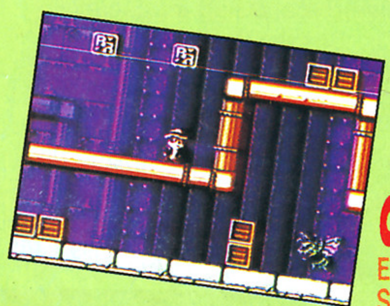
Max

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF # 243
SANTIAGO CHILE



¡PREPARATE!

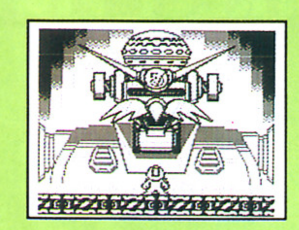
PORQUE ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO DE NUESTRO PROXIMO NUMERO



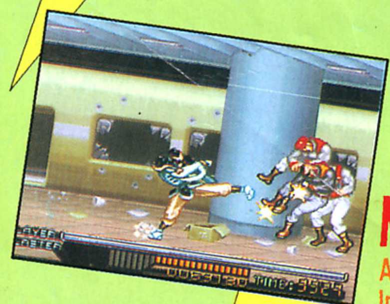
CHIP & DALE 2
El fantástico duo vuelve al rescate.
Sólo para NES



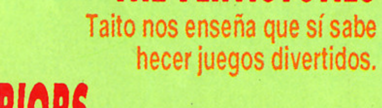
JURASSIC PARK
Lee nuestra sección dedicada a este juego y termínalo de una vez.



MEGA MAN 4
Un nuevo juego que hará vibrar a los fanáticos de Game Boy.



NINJA WARRIORS
Acción total para tu Super NES.
Increíble gráfica y nuevas técnicas





THE FLINTSTONES
Taito nos enseña que sí sabe hecer juegos divertidos.

ADEMAS
La mejor información y las últimas novedades de tus videojuegos favoritos.

¡NO TE LA PIERDAS!



TODOS LOS MESES NUEVOS SECRETOS PARA TI

SUPER MARIO ALL STARS™

4 VECES MAS SUPERDIVERTIDO

Si jugar un MARIO es divertido, imagínate la superdiversión de jugar 4 MARIOS juntos.
Es el nuevo ALL STAR de SUPER NINTENDO, totalmente renovado,
y el único con 4 juegos en 1.



¡Exige tu sello!